ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

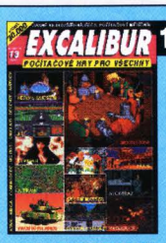
16.9.94
Kč 24,-
32
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR

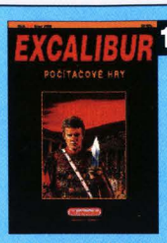
Tyhle zatím nemám, ale...

cena 24 Kč

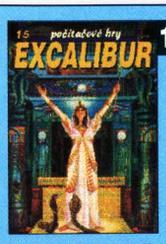
cena 24 Kč



cena 24 Kč

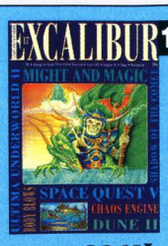


cena 29 Kč



cena 29 Kč

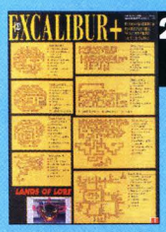
cena 29 Kč



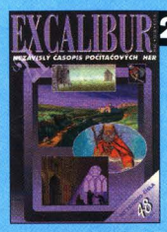
cena 29 Kč

cena 29 Kč

cena 29 Kč

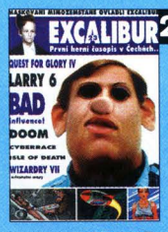


cena 5 Kč



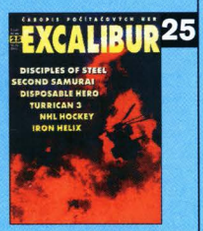
cena 29 Kč

cena 39 Kč

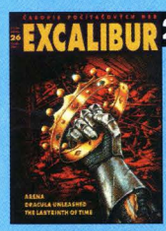


cena 39 Kč

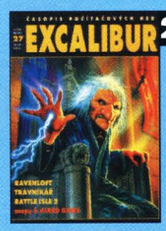
cena 24 Kč



cena 24 Kč



cena 24 Kč



cena 24 Kč

cena 24 Kč

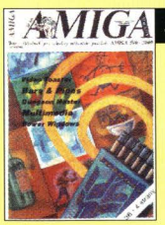
cena 24 Kč

cena 24 Kč

Předplatné nových čísel:

Ex 33-44 za 216 Kč

Ex 33-56 za 432 Kč



cena 14 Kč

cena 14 Kč

cena 14 Kč

cena 14 Kč

cena 29 Kč

Vyjde v říjnu '94

AMIGA MAGAZIN -

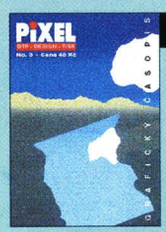
časopis pro amigisty

Předplatné nových čísel:

AM 8 za 29 Kč

cena 48 Kč

cena 48 Kč



cena 48 Kč

PIXEL - časopis pro DTP, tisk, grafiku. Pro předplatitele nejnovější informace v podobě „PIXEL NEWS"

cena 29 Kč

Vyjde v říjnu '94

ŠKŮDCI - knížka pro boj se škůdci (klíšťata, faraoni, moly, červotoči, atd.)

Předplatné nových čísel:

Pi 4 - 7 za 192 Kč

ŠKŮDCI za 29 Kč

... můžu je získat u PCP!

Jak na to?

Až zjistíte, jaká čísla že Vám to vlastně chybí a dokonce zda si nechcete předplatit Excalibur a ušetřit tím tak 6 Kč na každém čísle, pak na složenku typu C (k sehnání na poště) **napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte** (viz příklad). **Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.** Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Nově vyšlá čísla Excaliburů předplatitelé obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírku. **Tel: 66712315 od 9 do16 hod.**

Příklad:
Ex 11 - 13 = 3 x 24 = 72 Kč
Ex 32 - 43 = 12 x 18 = 216 Kč
Pixel 4 - 7 = 4 x 48 = 192 Kč
Amiga 5 - 6 = 2 x 14 = 28 Kč
Amiga 8 = 1 x 29 = 26 Kč
celkem 534 Kč

Slovensko: *Předplatné Excaliburu a PIXELu na Slovensku vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Předplatné Excaliburu na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech 02/769251, 769350, 769837.*

Zatím ještě jsou - NEVÁHEJTE

dopisy

Šílený Atarista

Nazdar kamarádi (tedy aspoň doufám...), rozhodl jsem se vám napsat, neboť už nemůžu vydržet ty neustálé dopiso-čtenářské spory mezi příznivci Amig a PC. Dva roky jsem měl (a vlastně stále ještě mám) Atari ST. Před týdnem jsem si koupil Amigu 1200 Dynam. Desktop. Musíte uznat, že symbióza ST - Amiga je dostatečným důkazem toho, že na světě pařanském stále existují lidé, kteří si rádi zahrají na jakémkoli počítači. Tolik k této problematice. Zajímalo by mě, kdo vytváří design Excaliburů. Je to jistě pracovitý člověk odvádějící skvělou práci, protože generace IV je skvělá a Exouš se může (konečně) obsahově i jinak rovnat se západními compu-časopisy. Je to super! Závěrem bych chtěl pozdravit redakci, pana vydavatele a zejména Napoleona a JKL (nechodili jsme spolu na průmku do Panský?). Toť vše, děkuji za (dvouvteřinovou) pozornost. Jen tak dál!

S pozdravem **Josef Komárek**, Praha 1.

P.S.: V Power Playi 8/94 píšou, že fa. Samsung asi zvítězí v konkursu na koupi Commodore. Nevěděl by JKL jak to bude s Amigami dál a jak dlouho se A1200 udrží na herním trhu?

P.P.S: Ještě jsem chtěl seřvat Dolphina za příšernou recenzi hry Oscar v Ex23. No nic, tak přiště...

Nazdárek, Pepo! Máš čistou pravdu a já nic nemůžu utajit. Opravdu jsme společně docházeli na ten nápravně výchovný ústav třetí kategorie v Panské ulici. Doufám, že kromě STéčka vzpomínáš i na starého dobrého Sinclaira a všechny ty nejnej hry. To, že sis koupil "dvanáctku" mě velmi potěšilo víc už snad jen Tvoje pochvala časopisu. Design vytváří v největší míře vydavatel. Pravda, několik málo postřehů i změn občas prosadí i redakce, ale hlavní silou designu je vydavatel a editor Martin Ludvík (layout také dělá nějakej Pavel Mázl alias Viktor Čistič). Tvůj poslední dotaz se týká Commodore. Jak jinak. I já jsem byl velmi překvapen, když jsem se poprvé doslechl o nadcházejícím krachu. Né že by se to nedalo čekat, ale u firmy která vyvinula počítač tak skvělé koncepce jakým Amiga bezpochyby je, to působí přinejmenším divně. Podle posledních neověřených zpráv je to opravdu Samsung, který zahájí novou výrobu a to snad již tento měsíc. Samsung, který je firmou s největšími aktivitami v oblasti elektroniky na světě, snad dokončí vývoj čipů nové řady a Vánoce by měli být tím správným obdobím pro uvedení na trh. Co se týká herního softwaru, tady je situace do značné míry závislá na stabilizaci Commodore. Hlavní oporou budou z počátku angličtí výrobci her, neboť zde je Amiga obrovsky zastoupena a to v poslední době i s CD 32. Když Commodore nebo jakýkoli jiný výrobce vlastnící jeho patenty, rozeběhne výrobu, nemá se žádný amigista čeho bát, protože tato větev určitě není mrtvá. S pozdravem všem počítačům a Pepovi Komárkovi zvlášť. **JKL** ■

Problémy s CD 32

Dříve než Vás poprosím o malou radu, chci pochválit 4. generaci Excaliburů, která počínaje číslem 29 prudce změnila vzhled i obsah a jsem moc rád, že vše jen k lepšímu. S bílým pozadím bude určitě spokojená většina majitelů osobních počítačů. Vystihli jste poměr mezi PC a Amigou a nezapomněli ani na Atari ST, Mac, CD 32 a osmibitové počítače. Výborně! Chci si koupit Amigu CD 32, ale o této konzole mnoho nevím. Článek v Ex23 mi mnoho neřekl a tak Vás prosím o odpovědi na otázky: ❶ Amiga CD 32 hovoří anglicky. Tento jazyk vůbec neovládám. Bude mi to vadit při hraní? ❷ Kolik stojí v průměru hra na Amigu CD 32? ❸ Jde Amiga CD 32 připojit na televizi pomocí scart kabelu (signál RGB)? Za odpovědi moc děkuji a přeji Vám mnoho úspěchů. S pozdravem **Aleš Tošenovský**

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosované výherce je připraveno 10 originálních her a programů od firmy

VOCHOZKA TRADING

❶ Reklamy v Excaliburu:
a) bez nich by to nebylo ono
b) jsou to ztracené stránky
c) jsou OK, ale jen tehdy, když jsou uvedeny ceny
❷ Moje nejoblíbenější rubrika v Excaliburu:
❸ Můj nejoblíbenější redaktor Excaliburu:
❹ Vzhled vydavatele Excaliburu si představuji takto (možno i nakreslit, nejlepší výtvory budou otištěny).

PC

1. **Doom,** ID soft
2. **Mortal Kombat,** Virgin
3. **Lands of Lore,** Westwood
4. **Dune II,** Westwood
5. **Shadowcaster,** Origin
6. **Arena the Elder Scrolls,** Microprose
7. **TFX,** Digital Image Design
8. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
9. **Day of the Tentacle,** Lucas
10. **Goblins 3,** Coktel Vision

AMIGA

1. **K240,** Gremlin
2. **The Settlers,** Blue Byte
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Perihelion,** Psygnosis
6. **Body Blows Galactic,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Frontier,** Gametek
9. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
10. **Lure of the Tempres,** Virgin

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Skinhead,** E.S.C.
5. **Hans Kloss,** Avalon
6. **Mision Shark,** Avalon
7. **Krucjata,** ASF
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **Blinky s Scarx School,** Zeppelin
10. **Lemings,** Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Tie Fighter,** Lucas Arts
2. **Myst,** Broderbound
3. **The Settlers,** Blue Byte
4. **Pinball Fantasies,** 21st Century Entertiment
5. **Valhala,** Vulcan Software
6. **Doom,** ID Soft
7. **Outpost,** Sierra On-Line
8. **K240,** Gremlin
9. **TurboRaketti,** Heikki Kosola
10. **Reunion,** Grandslam
11. **Robinsons Requiem,** Silmarills
12. **Beneath the Steel Sky,** Virgin
13. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
14. **Perihelion,** Psygnosis
15. **NHL Hockey,** Electronic Arts
16. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra On-Line
17. **Theme Park,** Bullfrog
18. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
19. **TFX,** Digital Image Design
20. **Scorched Tanks,** Michael Welch

obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
IN-OUT ----------3
PREVIEW: Rise of the Triad -------4
„ZPRAVODAJ" HLÁSÍ: Maťo ---------5
SOUTĚŽ: Zlatý joystick ----------5
TIPY A TRIKY: Cheaty----------6
ROZHOWOR: Problémem je narušená komunikace----------6
PREVIEW: Across the Rhine-------7
OD NAŠICH ČMUCHALŮ: ECTS -----8
NOVINKY: Jaké budou hry na Amigu a PC ----------11
plakát ----------18-19

RECENZE

Cyberworlds ----------22
Depth Dwellers ----------26
Dinopark Tycoon ----------26
Epic Pinball Pack III----------25
Eternam ----------23
Ishar III----------21
Jutland ----------16
Larry Leisure Suit 6 (CD-ROM) -14
Legend of Ragnarok ----------24
Pinball Dreams II ----------25
Pinball Fantasies ----------25
Quadrant ----------14
Return to Ringworld ----------28
Sceptre of Baghdad ----------27
SpellJammer ----------15
Stíny noci ----------22

NÁVODY

Darkmere ----------33
Ishar III----------30
Myst ----------34
Peppers Adventure in Time ----32
Tajemství Oslího ostrova-------29

INZERCE

Atlantida ----------4
JRC ----------36
Prington PC servis a.s.---------20
ProCA s.r.o. ----------17
Amiga Info ----------12
řádková inzerce ----------12

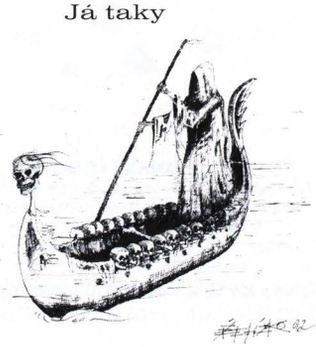
Příští číslo vyjde 3. října

IN

Jedu do Anglie
JKL má v hlavě kladívko
Já taky
Více minirecenzí
Myslel jsem „do Anglie"
Já taky

OUT

Šok z Bohemiaconu '94
Nechápou je ani ti, kteří je píší
Téměř všichni v Anglii
Příliš těžký IN
Já taky



ATLANTIDA
Husitská 11, 130 00 PRAHA 3
Tel.: 6279401 Po - Pá 13-17 hod.

AMIGA 1200
česká uživatelská příručka v ceně

13.899,-

A1200 HD 20 - 520 MB ceny na dotaz
A1200 Desk. Dyn. 14.268,-

C64 Terminátor	3.567,-	Vidi Amiga 12	5.781,-
MM 1201	4.797,-	Vidi Amiga 12 RT	11.685,-
Blizzard 1220-4	9.963,-	Vidi Amiga 24 RT	17.958,-
Bliz. 1230-0 / 40	9.963,-	MegaMixMaster	2.583,-
Bliz. 1230-0 / 50	12.915,-	Monitor C1942	14.883,-

AMIGA CD32
CD přehrávač + herní konzole

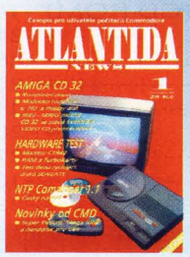
CD-ROM, RAM 2MB, AGA, 16,8 milion. barev, ovladač, v ceně hry Oscar a Diggers.

7.872,-

Kompletní test CD32 a příslušenství je uveřejněn v časopise Atlantida News 1.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny celého sortimentu.
Pro prodejce slevy. Žádejte dealerský ceník.

Časopis pro uživatele počítačů Commodore



Napište si o nulté reklamní číslo, které Vám zašleme **ZDARMA**

Cena 28 Kč, 34 Sk
Předplatné 20 Kč

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provaznik (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Daniel Farnbauer (Dundy), Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Informace a software do tohoto čísla nám poskytly tyto firmy:

JRC, Presto-CS COMPUTER, Netestováno na zvířatech, PRINGTON, NOCHOZKA TRADING

Plošná inzerce

1/12 strany *(65 x 65,25 mm)* 3.950 Kč, **1/6 strany** *(65 x 132,5 mm)* 6.950 Kč, **1/4 strany** *(111 x 148 mm - do krajů)* 9.900 Kč, **1/3 strany** *(65 x 267 mm)* 12.500 Kč, **1/2 strany** *(111 x 297 mm - do krajů)* 15.950 Kč, **2/3 strany** (134x267 mm) 21.500 Kč, **celá strana** *(223 x 297 mm - do krajů)* 27.500 Kč, **dvě strany v čísle** 29.850 Kč

Slevy až 40%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

Není mi sice jasné, jak ti Ex23 nemohl mnoho říci, mně řekl vše, tedy JKL. Více se dozvíš v Ex33, kde bude Amiga CD32 podrobena testu JKLeje. (eje - jeje, JKL kleje? -ml-) ❶ *Jestli ti nevadí, když ti maminka řekne, že záchod je na konci chodby vpravo a ty jí nerozumíš, tak potřebu komunikace postrádáš a můžeš mít při hraní i vypnutou televizi... tedy vzhledem k tomu, že 98% her je v angličtině, je celkem výhodné tento jazyk alespoň zčásti ovládat.* ❷ *V průměru 1000 Kč.* ❸ *Nejde, má jen composite a anténní výstup.* **TJoker**

Zákysníci

Vážený Excalibure, obracíme se na vás z důvodu dvou těžkých zákysů. ❶ Countdown. Není nám známo, který zneškodniti "HITMENa" v prostoru "Fontaine". ❷ !!!—>Land of Lore<—!!!
① Bez větších problémů jsme se doplazili do Bíle věže, celou jsme ji prolezli a počali mixovat ELIXÍR. Co do něj patří? 1. Červená srdce 2. Prášek z města 3. Kaly ze SWAMPu (Fuj)?. A co do něj patří dál???, a kde se to nachází???
② Na mapě Města YVELu jsou v pravém horním rohu mapy, vydané v Excaliburech+, nakresleny schody: Odkud a kam vedou a jak se k nim dostaneme? (Brr!?! Hrůza.)
P.S. Protože jsme nikdy žádnou radu nežádali doufáme, že nám poradíte.
P.S.S. Nebylo by možno co nejrychleji vydat návod na Land of Lore????!!! (Myslíme si, že je to hra kvalitní a proto právem náleží do taktéž kvalitního časopisu, jakým bezesporu Excalibur je.) Mnohokrát děkuji a loučí se Gamesníci **Guiomard & Sýkorka & Vozík**

Tedy to je ale ostuda! Taková přesila! Tři gamesníci na jednoho Lands of Lora. A ještě se zasekli. ❶ *Jelikož je zde málo místa, odkazuji tě na návod v Ex12* ❷ *Bez větších problémů jsem přečetl váš dopis a tedy odpovědi jsou: ① MED z lesa, kde létají včely (Jestli to ale nejsou vosy JKL a nebo sovy -ml- - to je jako JKL-vosa? Nebo JKL-poznámka? -ml-), nabereš do lahvičky a vnutíš ho tomu stvoření u oltáře. ② Ve městě se všichni zabednili v domech, klepajíce se v nejtemnějších koutech svých domovů. Jen odvážný hero by vnesl naději do jejich srdcí ... Po vybastlení celého města a zvuku signálu na ústup nepřátelé zmizí a v hospodě se otevře tajná chodba.* **TJoker**

Tajemný CD-ROM

Milá *(ty ošklivá -ml-)* redakce Excaliburu. Váš časopis je Super! Určitě se vyznáte v počítačích lépe než já, proto vás žádám o radu co všechno se dá dělat na CD-ROMu a jestli je to dobrý počítač a taky který byste mi doporučili z následujících tří: ❶ CD-ROM. ❷ Commodore 64. ❸ Mega drive Sega - 16 bit. Svou odpověd uveřejněte v Excaliburu, nebo napište na adresu: Tomáš Rohal *(následuje adresa, zvolil jsem první možnost odpovědi. TJoker).* Děkuji předem za odpověď. Váš oddaný **polopařan Tomáš**

Milý polopařane Tomáši!
Přeji brzké dosažení vyššího levelu "pařan" a chci tě vyvést z omylu, ve kterém ses zřejmě ocitl. CD-ROM je zkratka Compact Disc Read Only Memory, tedy kompaktní disk určený pouze pro čtení. Tedy hromádka paměti připojená jako periférie, to celé na stříbrném koláčku. Můžeš si z něho pouštět hry, programy, někdy i filmy, ale jen když je připojen k jinému počítači. Vše je zásluhou velkého místa mnohem kvalitnější. Doporučení zní ❶ *+ Amiga nebo PC.* **TJoker**

Jak se vyrejpává emulátor?

Takže za: ❶ Jste bomba časopis. ❷ Existuje nějaký emulátor Amigy na PC? ❸ Zajímá mě, jak dostáváte do časopisu obrázky? Je na to nějaký program (na PC). Velmi mi na tom záleží. **Pařan Romík**

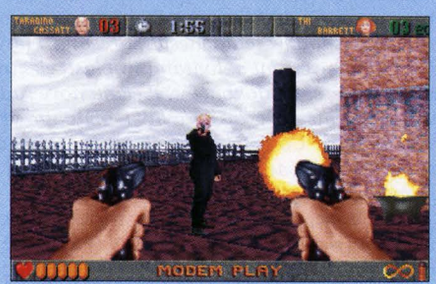
PREVIEW

Rise of the Triad

Na rozdíl od Wing Commandera 3 se o novém projektu firmy Apogee, známého výrobce sharewarových her, mluví již delší dobu. Tento projekt zahrnuje mnoho nových her, které však budou mít jedno společné. Tím společným je styl hry. Po obrovském úspěchu DOOMa se i Apogee rozhodlo vydat hry stylu "Doom-like". Ve všech hrách se tedy budete plynule pohybovat po obrovských bludištích a plnit všechny úkoly, které si na vás programátoři vymyslí. Ani nyní však Apogee nechce odstoupit od svého úmyslu psát hry jako shareware. První hrou této série by měl být Rise of the Triad, jehož premiéra je oznamována na říjen letošního roku. Do té doby se můžeme pouze těšit z faktů, které o Triadu dá Apogee k dispozici. No, posuďte sami:

Přes třicet hrůzyplných úrovní. Skryté místnosti, logické hříčky. Naprosto dokonalé zbraně, včetně těch naprosto nejničivějších. Digitalizované výbuchy. Podpora většiny standardních zvukových karet. Mnoho novinek v 3D pohybu: Pohledy nahoru, dolů, mlha, stupňování intenzity světla, stínování. Výběr z pěti hrdinů různých ras a schopností. Hra pomocí modemu nebo sériového kabelu. Přibližně 20 MB rozbaleno, největší sharewarová hra na světě!!!

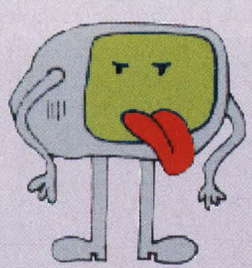
A na jakých počítačích bude Rise of the Triad běhat? Stačí vám 386ka, VGA a hard disk. Autoři však doporučují minimálně 486. (Ó, jéje!) **Dolphine**



"ZPRAVODAJ" HLÁSÍ

Maťo

V Ex27 si redakce posteskla, že zatím nic neví o technických parametrech revolučního stroje Maťo. Bohužel hned na začátku Vás musím zklamat - tento počítač se zatím do ČR dovážet nebude. Vztahuje se na něj totiž embargo od Úřadu pro Kontrolu Nejvyšších Technologií (ÚKNT -ml-). Jde o počítač osmé generace, který se po-



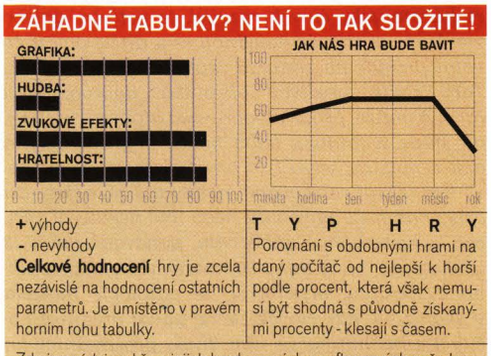
malu stává v zahraničí novým standardem. Důvodů je několik, ale nejvýznamnější fakt je ten, že Maťo používá jako externí paměť obyčejnou gramofonovou desku. Cena je tedy až 10 krát menší než běžný CD disk! O mechanice ani nemluvě. Ale to není všechno. Výrobce oznámil, že je připravován softwarový prostředek pro zajištění kompatibility s počítačem IQ 151 (číslo vyjadřuje počet fungujících počítačů v tisícikusové sérii.) Tento program se má nazývat Quťo a proslýchá se, že na něm budou šlapat i grafické programy jako Čtverečkátor 2 nebo Schody Paint 3. Počítač Maťo je dodáván v této konfiguraci: vlastní počítač, konektor a kabeláž pro připojení gramofonu (cca. 1,5 km), zdroj na sluneční energii, dvoustránkový manuál a 3 kusy gramofonových desek s tímto softem: Budík - zvukový generátor, zatím nejlepší simulace budíku. Lampa - dokazuje Maťovu všestrannost, obrazovka je využívána jako osvětlení pokoje. Lampa 2 - větší výkon.

K dostání jsou také hry Chodí pešek okolo a Nababu 2. Koncem roku snad spatří světlo světa také konverze oblíbené hry Housenka. Programátoři musí vyřešit ještě několik problémů spojených s nedostatkem paměti při nárůstu housenky na 2,5 cm.

Ze zahraničních materiálů zpracoval

CAM ■

ZÁHADNÉ TABULKY? NENÍ TO TAK SLOŽITÉ!



\+ výhody
\- nevýhody

Celkové hodnocení hry je zcela nezávislé na hodnocení ostatních parametrů. Je umístěno v pravém horním rohu tabulky.

T Y P H R Y

Porovnání s obdobnými hrami na daný počítač od nejlepší k horší podle procent, která však nemusí být shodná s původně získanými procenty - klesají s časem.

Zde jsou údaje o hře a jejich hardwarových a softwarových požadavcích, výrobci atp.

Čau Romíku! ❶ Víme, ale občas to zapomeneme, Díky. ❷ Zrovna jsem si jeden zkoušel (softwarový) a dal jsem do mechaniky důvěřivě svou disketu (nikdy nedávej svou!) (Kecá, stejně byla moje - JKL) a ozval se kousot a vzdychot a vypadl jen prášek s hláškou na monitoru "AMIGA OVERFLOW". Ne, ale zasekl se počítač a vůbec nic. Ta ruka s Kickstartem byla opravdu přesvědčivá. Zatím jsem neviděl žádný fungující emulátor Amigy, jen Atari ST. Dokud se neobjeví hardwarový, nevěřím. ❸ Viz. výše uvedený dopis Lukáše Zapletala, ale znovu: Program v určitém momentě nahraje obrázek na disk. Jak prosté. Na Amize, nyní na i na PC existují freezery (RIPův článek v Ex27, str.28) umožňující vytřípat nejen obrázky, ale i hudbu, monitorovat... atd. **TJOKER** ■

Šílený čin?

Rozhodl jsem se udělat šílený čin (soudě z dopisů a z článku o krachu firmy Commodore, vyšlém v jednom z předcházejících čísel vašeho časopisu) a zakoupit si počítač Amiga a to Amigu 1200. Sám nejsem zcela přesvědčen o správnosti své volby. Podle všeho je Amiga na ústupu (narozdíl od rozmachu PC). A tak se vás chci zeptat: Znamená konec firmy Commodore i konec programů speciálně na Amigu 1200? Viděl jsem demo na tento počítač a bylo to něco úžasného. Nejvíc mě překvapovala rychlost, kterou bych u Amigy rozhodně nečekal. Závěrem bych se rád pochvalně zmínil o vašem časopise *(už zase, nechte toho! Dobrý, ne? -ml-) (Ne - JKL) (Dobrý, že? -ml-) (Ne! - JKL).* Měl jsem kdysi v ruce první číslo a tenkrát jsem byl nadšen. Dnes se mi po letech dostává do ruky několik posledních čísel a musím říci, že jste doznali mnohých převratných změn. Je skvělé, že vycházíte barevně. Možná bych jen uvítal více recenzí právě na Amigu. V posledním čísle jich opravdu moc nebylo(č.30). Mnoho zdaru do budoucna. **Petr Homolka**

P.S. Zdravím všechny amigisty v redakci Ahoj! *(Také zdravím všechny Ahojácké amigisty -ml-)*

P.P.S. Obvykle dopisy tisknu, ale došlo mi počítadlo (Didaktik Gama), takže omluvte moje překlepy.

Za všechny Amigisty v redakci sborově AHOJ! Tvůj čin není vůbec tak šílený, jak se domníváš. Firma Commodore sice zkrachovala, ale stále na její dcery vznikají nové hry a programy, což jistě nedokazuje jejich ústup. Tento „odsun" Amig do pozadí je výsledkem dobrého marketingu firem produkujících počítače PC, ale zároveň i standartizací PC ve všech oborech pro počítače použitelných, kterou ty nesprávně nazýváš „rozmachem". (A současně taktický ústup Commodorky, aby zjistila, kteří pařani a firmy jí zůstali věrni. Věříte tomu? Já tedy ne. -ml-) Byl to z nouze rozmach. PC nyní nabízí velkou škálu procesorů, videokaret, zvuk. karet ... atd., proto je zde výběr poněkud snazší a rozmanitější. U PC nejsou tak rapidní cenové rozdíly mezi jednotlivými typy, jako u Amigy. Ještě k rychlosti: tvoje nadšení brzy opadne, až si pustíš jednu, dvě seriozní aplikace. (U Amigy to nezjistíš, protože na ní žádné seriozní aplikace nejsou. -ml-) (Psal ml na Macintoshi, který to zaregistroval o několik hodin později - JKL) (Co to? -ml-) **TJOKER** ■

Zával (otázek)

Mám na vás několik otázek. Tak za ❶ Chci si koupit A1200 Desktop Dynamite bez HD a nevím, jestli se dá dokoupit HD a kolik asi tak stojí (340 MB)? ❷ Jak se dá rozšířit A1200? ❸ Dou na A1200 hrát hry určené pro A500? ❹ Kde je uložen HD u A1200, je uložen klasický v „klávesnici", nebo jako PC v Desktopu? ❺ De připojit CD-ROM? ❻ Je pravda, že Firma Commodore zkrachovala? Četl jsem nové Skóre. To už se Amigy nevyrábí? Pokud ano, mám si Amigu kupovat? To je asi tak všechno. Tak dík a dobrou pařbu!

Čau **Martin K.**

PS. Kolik her se vejde na 20 MB? A mohli byste psát ke hrám, kolik zaberou MB? (Myslím tím u Amigy.)

Martine K.! ❶ Dokoupit lze 340 HD asi za 8 000 Kč a je uložen v „klávesnici". ❷ Rozšíření je limitováno jen fantazií a peněženkou kupujícího. Lze A1200 rozšířit o pamět, turbo kartu, nebo obojí v jednom, digitizery přes paralelní port, nebo se celá Amiga nasune do Toweru a využívají se vestavěné Zorro sloty (zatím není v ČR v prodeji). Většina turbo karet umožňuje připojení SCSI 2 adaptéru, který skýtá další možnosti rozšíření (scanner, hardisk, bráchu ... prostě všechno). ❸ Hry, určené pro A500, někdy fungují na A1200 po užití programů (SKICK, RUNSHIT, KILLAGA, DEGRADER... aj.). ❹ viz ① ❺ Lze připojit samostatná CD-ROM i CD 32. ❻ Nikdo nic neví. Zatím ne, ale od září se plánuje opětovné zavedení Amig do výroby. Amigu si určitě kup! Rozhodně to je výkon úměrný vydaným penězům. **TJOKER** ■

Nukleární misie

Předem svého dopisu vám děkuji za váš dobrý časopis a chtěl bych vás poprosit o radu ve hře Desert Strike a to v poslední misi Nuclear Storm, kde sem v 8 akci (misii) zachránil z pancéřovaného (bombardéru) kopilota a dále si nevím rady, jak dál pokračovat. A tím bych vás chtěl poprosit jestli byste mi poradili. Předem děkuji za vyřízení s pozdravem **David Marek**.

Moment, probíhá sorting super-extra-hi-tech pařeb na Amigu: Desert Strike 4 Mission -8 Submission.. searching.. reading.. decrunching.. decoding.. Secret data: Absolute destroy. Nutné pro konečné demo zničit letadlo. **TJOKER** ■

SOUTĚŽ

Zlatý joystick

Seznam prodejen, které se účastní kvalifikace Zlatého joysticku a kam si můžete zajít od 19. září 1994 vytvořit nebo vylepšit skóre. Nejlepší postoupí do finále a získají nehynoucí slávu.

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1, 110 00
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00
ARBI COMPUTERS, Železná 119, Mladá Boleslav, 293 01
ARCADIA, Skuherského 54, Č. Budějovice, 370 01
BBS, O.D. Korál, II. p., Plzeňská 9, Děčín 4, 405 61
Amiga STAR, Armenská 583, Pardubice, 530 02
COMA S.R.O., O.D. Fonya, Náměstí Míru, Svitavy, 568 02
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno, 602 00
TM COMPUTER, Tomáš Musil, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek, 738 02
TNC, Krátká 9, Prostějov, 796 01

BEZ ZÁRUKY:
DVOŘÁK COMPUTERS, Tylova 406, Kutná Hora, 284 01
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň, 323 17
ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

TIPY A TRIKY

Cheaty

C64

Lemmings :

FUN LEVEL:
1.WANNEBFREE
2.GEDGILBFIE
3.BLIJKJAJDB
4.KJGHALBDDE
5.JIDJGHGFCL
6.LEHIHBEBJC
7.GCAAFKJLAD
8.HJBHFKDIJJ
9.IBBHHBLDHK
10.FJBHHKHAKH
11.HHEBFEJAKI
12.AFCCIJLIIH
13.JGFEEDDEHA
14.KKIHCKAGBB
15.EAFALALDCC
16.AFIBLCHEHC
17.JIFAHKBDIA
18.FFIBDFEBJC
19.FJCAJGLBBL
20.GHHILIKBAB
21.JCCLCADGAH
22.FDIKBBKDGC
23.BIKDLHEDIL
24.KDCAJKAKFG
25.KJEDHGCDCK

TRICKY LEVEL:
1.DJKALCDKLJ
2.FHIBDFEDGF
3.JFIBLACJCL
4.HEEBEDIGHI
5.FADGGFADKJ
6.ECHGGDEDID
7.LEDBFKJABF
8.IBGHDGFEHI
9.IHKBBDKJDJ
10.EADGFDIFAH
11.ALALALHGBB
12.FDJCKJHGDA
13.AHLGDEDLHI
14.ECBIFCJKBB
15.LKJIFEBLAJ
16.CKLAGFKAJH
17.BHFGGAJLAE
18.LAFGFKLADA
19.ELLISAAAAH
20.EAHGAKBDCD
21.LAGBABCIEA
22.HALGFEDFLK
23.BHLDLEJGDE
24.DFIJFJIKLE
25.DHKHBKDIFK

TAXING LEVEL:
1.IGDHKDIJFA
2.CCHALCJGBB
3.CACAGJGAFA
4.JFIBIEJLAF
5.HDCGLGFELF
6.JILKFECIEK
7.HLLILAIHEL
8.GELEEAHGCC
9.JKFGGLBDGH
10.JKFIFCKKBB
11.LKJIGFCDIH
12.JAHEEDEBDE
13.CAJDJKILAC
14.JAICIFCHAD
15.GCCKHEDICG
16.IHCGCJLIGB
17.GIIHGFAIJG
18.CAJCIKFEBH
19.GDALCDJLKD
20.AHAFKJLCBL
21.CGDHAKBDCC
22.LKLGGBFKIH
23.KLIAAHAJJI
24.HAFGKGLDHK
25.JIFKIEDLEJ

MAYHEM LEVEL:
1.BCHIAFKCIG
2.JCADJFEDFC
3.GKFGJLDJLE
4.IJCFFEDALI
5.EACJALHACG
6.KJKFEJCBDH
7.CABDJGHFDG
8.GJGGLCJAJC
9.LKAFLBFGJA
10.FDKBDHAGHC
11.FAFGGAHIIH
12.LEFGEJCJKI
13.KHKBLEDIHI
14.DHKIKBCABJ
15.CGFEEDCEHC
16.AHEFFAHHEA
17.EFGHFKCGDH
18.GJEBAKBDAC
19.EAJACHGBJK
20.AJGBDJLIIG
21.GFDILCDHEL
22.KDJAKGFCHG
23.BIDAJIKBIB
24.JIFEKAAJDG
25.FCELKBBLLK

Všem čtenářům se moc omlouvám, že je otiskuju teprve teď, ale vydavatel je nějakým záhadným způsobem ztratil a tak se to trochu protáhlo! Sorry!!!

WILY

Amiga

Mortal Kombat
Na začátku zvol menu Option. Po Start Game napiš dvakrát za sebou DULLARD s returnem. Objeví se nové menu CHEAT MODE.

MS-DOS

Litil Divil
Než vystartujete, napište následující sekvence:
divil KmCiNpOcKeT
divil MEANING
energii dostanete shift+T
divil Nikole místnost, kde stisknete shift+P, se vyřeší
divil Grumpy další klíče dostanete po zmáčknutí K

ROZHOWOR

Problémem je narušená

O počítačích, hrách a nejen o nich si povídáme s primářem psychiatrické léčebny doktorem Cimickým.

Vcházím zadním vchodem do bohnického Divadla za plotem. Je tu cítit vůně orientálního kadidla, odněkud slyším tichou relaxační hudbu. "Dobrý den, hledáte někoho?", zastavuje mě sestřička na chodbě. Hbitě odpovídám: "Ano, hledám pana primáře Cimického." "Ten tu teď není. Jdete se léčit?"...

Haquel: Pane primáři, vy se zabýváte různými moderními fenomény v naší společnosti. Jak byste srovnal počítačovou zábavu se sledováním televize nebo videa?

p. primář Cimický: *Víte, nejdůležitějším prvkem, který je pro zdravý způsob života potřebný, je vzájemná komunikace. Tato komunikace byla, řekněme v posledních 30 letech, lhostejno, zda ve Francii, Norsku nebo v Česku, narušena. Narušena tím, že se nerespektovaly základní potřeby člověka k tomu, aby skutečně komunikoval. K tomu vedla jednak sídliště, která nerespektovala ekologii bydlení, a pak veliký rozvoj techniky. Technika, která by měla tuto komunikaci zrychlit a zjednodušit, tak se paradoxně stala určitou brzdou nebo omezením komunikace.*

Je to velmi jednoduché. Člověk, který přichází domů, si pouští televizi, protože je to jeden ze způsobů, jak překonat vnitřní bariéru samoty. Televize tiše bublá a on není nucen ji věnovat náležitou pozornost. Věnuje ji pozornost jenom na chvíli, když ho tam něco zaujme. To vede postupně k tomu, že stejným způsobem se lidé přestávají soustřeďovat i v jiných situacích a dochází k tomu, že u člověka se postupně ztrácí schopnost naslouchat těm druhým. Lidé mezi sebou sice zdánlivě mluví, ale jsou to často pouze monology bez snahy naslouchat těm druhým a reagovat na to, co mi ten druhý říká.

Z toho tedy jednoznačně vyplývá, jak do té komunikace zasáhla televize. Pak ale přišla počítačová éra. Éra, která je zas ještě o stupínek výše, a která prvek té televizní pasivní konzumace trošku změnila tím, že v rámci počítače a určitých počítačových kreací umožnila člověku, aby si zábavu řídil sám. Tedy na jedné straně máme video, kde si člověk vybírá na co se chce konkrétně dívat, a pak počítačové hry. To neznamená že člověk by nebyl blízko takovým hrám už dřív. Lidé hráli karty, lidé hráli šachy a snažili se komunikovat i tímto způsobem. Ale pořád to byla komunikace lidí mezi sebou a teď tady najednou člověk komunikuje s počítačem. To už je jiná situace, protože počítač, ačkoli, stejně jako člověk, může fungovat s tím, co má ve svém systému zakódováno, narozdíl od člověka nemá nějakou tvůrčí invenci, která posouvá celou věc zas někam úplně jinam.

Takže, celý tento dlouhý úvod byl proto, abychom si uvědomili situaci. Srovnání počítačových her a srovnání televize, je vlastně srovnáním nástupních hodnot, které se postupně vyvíjely v průběhu naší civilizace. Jestliže na jedné straně člověku přinášejí určitý užitek, tak v některých chvílích ho okrádají o určitou fantazii a invenci a hlavně o určitou rozkoš z toho být spolutvůrcem a zároveň někdy i přihlížejícím divákem věcí, které vznikají bez ohledu na předem daný program.

Haquel: Čili vy jste sledování televize i hraní počítačových her označil vlastně za důsledky jakési komunikační nemoci. Nedomníváte se, že počítače jsou přece jen schopny určitým způsobem přispět k rozvoji motorických a intelektuálních schopností zvláště dětí, a že toto nemůže převládnout nad tím negativním?

MUDr Cimický: *No jistě, bylo by asi směšné, kdybych říkal, že počítače jsou hrůza, a že bychom měli počítat na sčotech. To je nesmysl... Já bych chtěl, aby to bylo srozumitelné to, co tady říkám. Je nesmyslné si představovat, že bychom mohli pokrok, ten obrovský rozkvět nejrůznějších*

computerů, nějak zbrzdit nebo ho nějak umravnit. To samozřejmě půjde svým vlastním vývojem. Já mohu pouze konstatovat to, co přinášejí počítače do patologie člověka. Je to narušená komunikace a do určité míry i narušená fantazie, protože postupně mizí možnost využití vlastní fantazie dítěte.

Já se setkávám s tím, že my, lidé, jsme psychicky velmi rychle upadající do závislostí. Taková závislost na počítači, nebo na počítačových hrách přichází velmi rychle. Tyto hry totiž preferují jenom jednu konkrétní složku osobnosti, ale k tomu, aby se harmonicky člověk rozvíjel, je potřeba daleko víc. Může se stát, že najednou se u dítěte omezí životní prostor na cestu ze školy domů k počítači. Tam bude prožívat obrovská dobrodružství (a ono může prožívat obrovská dobrodružství!), ale bude si fantazii tříbit pouze prostřednictvím děje a muziky, která tyto hry doprovází. Počítačové hry bývají rafinované, někdy dobré, někdy asi spíš podporují agresivitu nebo jiné negativní věci, což já koneckonců dobře vím, poněvadž mám 13 letého syna, který tomu samozřejmě nemůže uniknout. Zkrátka, myslím si, že patologie nastává v okamžiku, kdy člověk začne dávat přednost počítači a komunikaci s ním, třeba prostřednictvím her, před vším ostatním.

Haquel: Vy jste se zmínil o agresivitě. Myslíte si, že se může hraní brutálních her, v nichž je často jediným úkolem zabít co nejvíce protivníků, a které se dnes začínají přibližovat téměř realitě, podílet nějak zásadně na formování lidské psychiky?

komunikace

MUDr Cimický: *Ano, určitě se podílí. Víte, já si myslím, že scény násilí, které se na člověka tlačí ze všech stran, na něm zanechávají určitý vryp. Když se podíváte na televizní noviny kterékoli stanice, jste zahrnuti barbarstvím, hrůzou a agresivitou. Jestliže se vytahují ze společnosti jenom tyto skandální a agresivní věci, tak to formuje společnost k názoru, že jedině takto se dá komunikovat. Dospělý člověk se z toho nějak dostane,*

protože má možnost zvažovat a srovnávat, ale dětská psychika si s tím poradí hůře. Na druhé straně byla stejně absurdní předcházející snaha vidět vždycky všechno jenom pozitivně. Samozřejmě, že jsou situace dobré a špatné, že jsou věci pozitivní a negativní, ale právě v jejich souhře něco existuje...

Bohužel právě prvek agresivity a dobrodružství je člověku dost vlastní. Ona agresivita je jeden ze způsobů, jak se svět pohybuje směrem dopředu. V Americe mají statisticky velmi dobře spočítáno, že právě díky agresivitě v médiích se společnost stává zas o něco agresivnější. Takže samozřejmě počítačové hry toto ovlivňují a asi by chtělo do toho zasahovat určitým regulativem. Tedy ne že se budou zakazovat některé hry, ale že by se určitá přesvědčovací a reklamní síla dala pozitivním programům. To může být třeba potopení Titaniku a boj o záchranu trosečníků nebo cokoli jiného; zkrátka jde o to najít jinou cestu, než postřílet v džungli predátory.

Haquel: Myslíte si, že způsob komunikace dvou lidí přes počítač, prostřednictvím modemu je také nepřirozený a stejně omezující.

MUDr Cimický: *Já si myslím, že by to mohl být obohacující způsob komunikace. Víte, vždycky člověka lákalo něco, co bylo nové, co nebylo zaběhané. Tady já už bych tak radikální nebyl. Proč by nemohli lidé spolu komunikovat počítačem? Kdo ví, jak budeme za sto, za dvě stě let komunikovat. Jestli to nebude právě ta přirozená cesta. Mě jde zkrátka jenom o to, najít způsob komunikace, která by byla přiměřená našim myšlenkám a našemu reagování. Jestliže jsme dřív psali všechno rukou, pak jsme psali všechno na psacím stroji a dneska lidé píší na počítači, tak je to asi přirozený vývoj. Nebuďme naivní a neříkejme si, že jestliže lidé budou používat počítač, že přestanou mluvit a budou z nich analfabeti. Ono, ochuzeni o něco budou, ale možná že budou zase o něco obohaceni. Prostě vývoj takhle jde a my to musíme akceptovat.*

Haquel: Jakou dobu by měl člověk průměrně trávit u počítačové hry, aby tím neohrožoval svou psychiku? Čistě hypoteticky: je normální, když někdo hraje každý den 2 až 24 hodin?

MUDr Cimický: *Jestli někdo hraje 24 hod denně, tak to rozhodně normální nebude. Ono normální nebude ani když u hry bude trávit 3 nebo 4 hodiny denně. Víte, každý den je rozdělen do tří stadií. Třetina spánek, třetina práce a třetina zábava. Tedy zbývá zhruba osm hodin, během nichž musíme jíst, něco strávíme dopravou, měli bychom mít něco na svoje vzdělání a něco na obohacení... Takže vidíte, že jestli chcete organismus zatěžovat rovnoměrně, tak se hra nevejde na pořad každý den a rozhodně ne v tak velké podobě.*

Tady je nebezpečí právě v tom, že jedinec začne preferovat tento způsob komunikace před všemi ostatními. Jestliže lidé vyčerpávají svoji sílu komunikací s počítačem, tak ztrácejí. Většinou to, co člověk nepoužívá, zakrní. Tak vlastně ztrácejí schopnost vnímat druhé lidi, kteří mají stejně tvůrčí myšlení jako oni.

Haquel: Lidé kolem počítačů (a počítačoví hráči hlavně), s nadšením vítají takové ty futuristické projekty jakými je virtuální realita, komunikace prostřednictvím všech pěti smyslů, vestavěný čip v mozku atd... Vy, přestože uznáváte vývoj, se na tyto věci asi díváte spíše negativně, že?

MUDr Cimický: *Máte pravdu. To, že jde svět kupředu ještě neznamená, že všechno, co vyskytne ve vývojové řadě je pozitivní. Existují samozřejmě slepé cesty a slepé uličky, které skončí u ničeho. Ono to je takhle: my lidé máme své určité schopnosti, které jako zástupci určitého živočišného typu máme již 50 000 let. A po celou tu dobu jsme stejní. Před těmi 50 tis. lety jsme měli úplně stejný mozek, stejné srdce, stejné plíce a stejné mechanismy, kterými jsme se bránili nebezpečí. A to zůstalo, ať jsou počítače či nikoli a ať si s nimi hrajeme či nikoli. My můžeme hospodařit jenom s tím, co máme. Jestliže jsme stále stejný vývojový typ automobilu, jsme pořád stejný trabant, tak prostě nepojedeme tím trabantem 240 i kdybychom prošlápli ten pedál až na podlahu a ještě se odráželi oběma nohama od silnice. My prostě nejsme Alfa Romeo. Můžeme se sice snažit do všeho proniknout a jet zdánlivě velice rychle a ještě si k tomu všemu přidělat křidýlka, abychom trošku plachtili, ale tím to končí, protože materiál víc nemůže. Víte, moje odpověď na to je, že člověk prožívá určitá období pokroku, ale ne vždy je to následující tím správným pokračováním. Je to zkrátka jako v kinoautomatu, kde si zvolíte nějakou variantu děje a najednou zjistíte, že se to stejně vrací. Takže jistě je to dobré a neodsuzoval bych žádnou snahu a kterýkoli pokus, ale musí se to zkrátka řídit tím, jaké jsou naše schopnosti a kapacity tohoto organismu.*

Haquel: Poslední otázka. Vy sám někdy hrajete počítačové hry?

MUDr Cimický: *Ale také jsem hrál počítačové hry, ale vzhledem k tomu, že mám času velice málo, se to stává opravdu vyjímečně. Já si myslím, že jsou zajímavé, že cvičí postřeh a motorické schopnosti a znám i hry typu Nintend a Gameboyů, ale v okamžiku, kdy se toto stadium překoná a začíná vznikat závislost, tak je to nebezpečné.*

Haquel: Děkuji Vám za rozhovor.

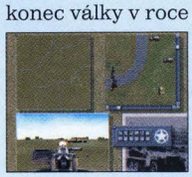
MUDr Cimický: *Nashledanou.*

Ptal se **HAQUEL P. TICKWA** ■

PREVIEW

Across the Rhine

Renomovaná firma MicroProse, známá převážně svými simulátory všeho druhu, tvoří neočekávaně další ... pozor, překvapení ... simulátor. Bude se jednat o velice realistickou simulaci druhé světové války. Spojenecká vojska se 6. června roku 1944 vylodila v Normandii. Tam také začalo jejich tažení napříč západní Evropou a tam také začíná hra s názvem Across the Rhine. Hlavními protivníky v této simulační strategii budou vojska Spojených Států Amerických a německý Wehrmacht. Vy povedete svou obrněnou divizi od již zmíněného vylodění v Normandii, přes území Francie, osvobození Paříže až po konec války v roce 1945.



Celá hra běhá v rozlišení 640x480 v 256 barvách a demo, poskytnuté firmou Microprose, zatím vypadá velice dobře. Na obrazovce máte několik oken. V jednom z nich je umístěna mapa celého území, na kterém se pohybujete, v dalším je zobrazena lokalita, ve které se nachází váš tank (viděno z ptačí perspektivy) a ve třetím přímo ovládáte vozidlo. Vaše akce, které provádíte s tankem nebo obrněným vozidlem, jsou v obou oknech souběžně zobrazovány. Animace jsou i přes tak vysoké rozlišení poměrně plynulé. ATR prý půjde i přes modem. Zkrátka milovníci válečných simulací a strategií se mají na co těšit.

DOLPHINE ■

AMIGA news

Časopis pro počítačové příznivce

Amiga News - dvouměsíčník zaměřený na počítače AMIGA. Na jeho stránkách naleznete vše od herních programů, až po hardware a profesionální aplikace.
Náš časopis vychází již od května 94.

Pomocí tohoto kupónu si můžete objednat tři čísla našeho časopisu v ceně **87 Kč**. Spolu s časopisem si můžete objednat i disketu News Disk v ceně **39 Kč za kus.**
Kupón odešlete na adresu:
Amiga News, P. O. Box 729, 111 21

Příjmení a jméno _____
Adresa _____

Spolu s časopisem mi zašlete i NEWS DISK ANO NE

Způsob předplatného:
☐ složenkou typu C (kontrolní útržek přikládám)
☐ první číslo formou dobírky v ceně objednávky

Europian Comp

Dvakrát do roka je v Londýně pořádána největší evropská výstava počítačových her - Europian Computer Trade Show. Stejně tak tomu bylo i letos na přelomu léta a podzimu. Od neděle do středy prezentovalo více než sto společností plody své práce před obchodníky a novináři z celého kontinentu...

Očima Haquelovýma

„No students, no persons under 18. Strictly bussines charakter." Těmito slovy na velké ceduli nás přivítala budova Londýnského Bussines Design Centra, ve kterém ECTS probíhala. Venku před vchodem namísto námi očekávaného davu

rozjívených pařanů postávalo několik desítek perfektně upravených gentlemanů a ladies. Fakt je, že v tu chvíli jsem se cítil ve svém lehce potrhlém oblečení poněkud nesvůj (ačkoli v obleku by byl můj pocit nejspíše ještě horší), ale mé chmury se záhy rozptýlily a celá naše Excaliburovská expedice se s nadšením vrhla do víru herních novinek a informací.

Hi and no problem.

„Dobrý den, dovolte mi, abych Vám představil český herní časopis Excalibur." Takto vypadala kouzelná formulka, kterou jsme si připravili na manažery mýtických počítačových firem pro nás stejně nepřístupných jako pro šťastného prince třináctá komnata. Tuto formulku jsme však použili jen jednou, a to poprvé. Ze stánku Microprose sice přímo čišela seriózност a oficialita, ale člověk na kterého jsme se obrátili, se okamžitě usmál a spustil familiárním tónem srdečně mi tisknouc ruku: „Hi. I'm Martin. What's your name? And what do you want to drink?". V tomto duchu se pak nesla všechna jednání a my jsme se samozřejmě záhy přizpůsobili. Řekl bych, že kdyby angličtina znala tykání, všichni by si tykali.

A co že je „no problem"? Budete se divit, ale téměř všechno. „No problem" jsme v Anglii slyšeli při mnoha různých příležitostech asi stejně často jako u nás před '89 „nemáme"...

Mac ano, Amiga ne?

Předesílám, že nejsem fanatický péčéčkář, že Amigu zcela respektuji, a že vše, co zde napíši o Amigách, vychází pouze z toho, co jsem opravdu viděl a slyšel. Začněme tím, že na A500 a A1200 jsem na ECTS viděl velmi málo věcí. Kromě firmy Milenium nevystavoval věci na Amigu ve větším množství takřka nikdo. Ne že by Amiga nebyla hardwarově konkurenceschopná, ale výrobce spíš odrazují zmatky kolem firmy Commodore. „Je nesmysl, abychom vyvíjeli hry pro Amigu, když nevíme, co bude s touto platformou do budoucna," řekla nám paní Beate Hertzler, obchodní manažer Blue Bytu. Také potvrdila naše nezaručené informace o spojení Comodore a Samsungu, ovšem s tím, že potvrdila i jejich nezaručenost. Tyto nejasnosti však nejspíše nejsou jediným problémem. Dlouhodobě se například snižuje prodejnost Amiga časopisů nakladatelství Future publishing. Konkurence se na trhu s hrami zkrátka stále zvětšuje a je prozatím ve hvězdách, jak

z toho všeho vyjde Amiga. Fakt je, že v Čechách zůstane určitě (alespoň po čas) Amiga nejrozšířenějším počítačem používaným na hraní...

CD32 je na západě zřejmě velmi populární konzole/počítač a většina nových projektů je i na ni. Bohužel má silnou konkurenci v ostatních CD hracích strojích jako například 3DO, CD-I, MPC (multimedia PC) a další. Navíc její výpočetní výkon za konkurencí trochu zaostává. V každém případě se jí opatrnictví softwarových firem naštěstí prozatím vyhýbá.

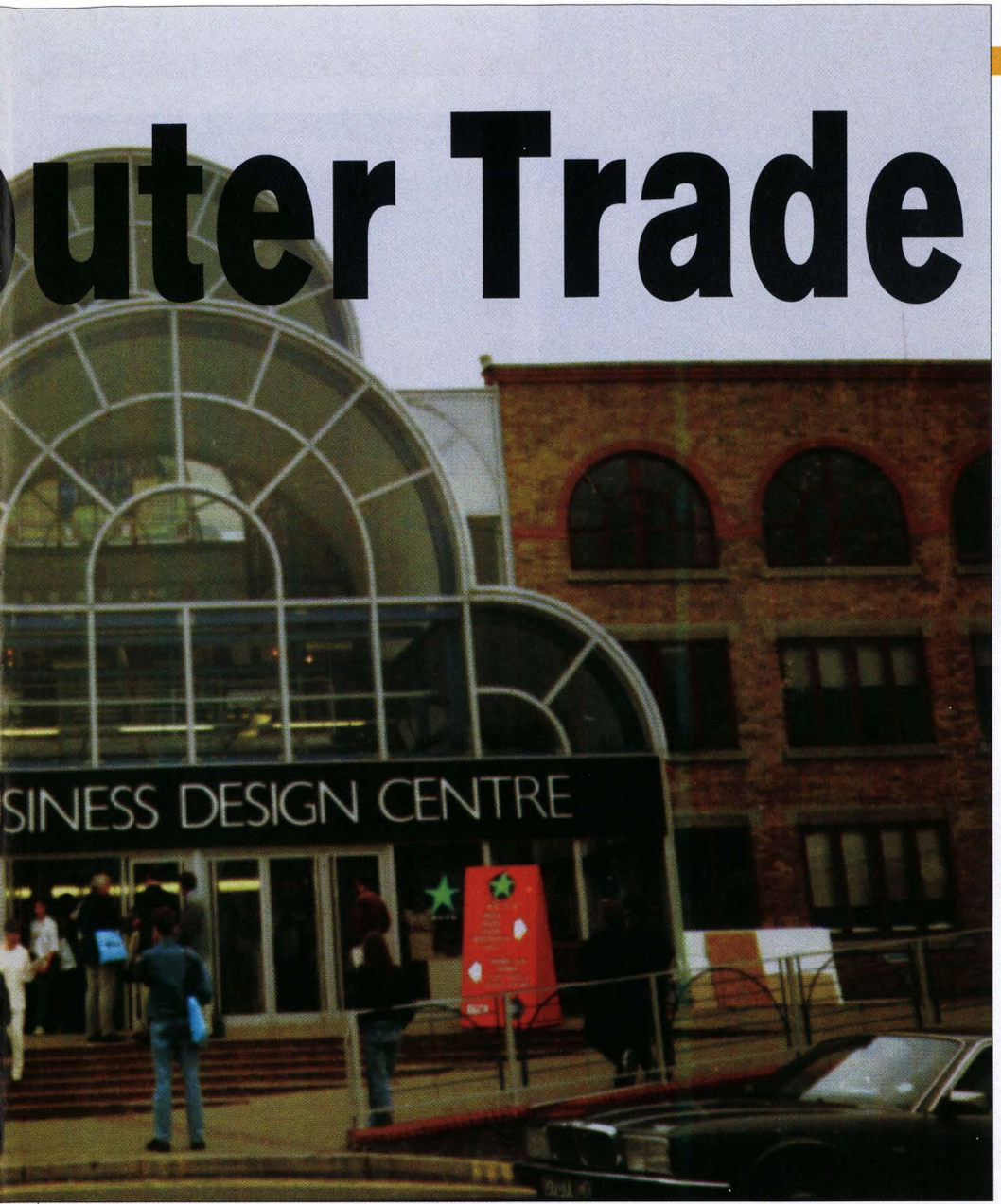
A co Macintosh a hry? Asi před rokem se u nás začaly objevovat první vlaštovky. Od té doby se sporadicky tu a tam nějaká hra vyskytne, ovšem většinou je to buď konverze starší věci z PC nebo něco neuvěřitelně primitivního jako třeba „hledač min" pro Windows. Taková je situace u nás, avšak to, co jsem viděl na ECTS, mi přímo vyrazilo dech. Většina nových her na PC CD-ROM vychází zároveň ve verzi MAC CD-ROM. MAC se ve světě definitivně stal součástí rodiny gamesnických strojů. Snad i u nás konečně opadne z MACa aureola čistě profesionálního stroje pro DTP a rozšíří se více i mezi domácí uživatele. Vzhledem ke skutečně intuitivní a příjemné práci s tímto strojem (s Windows nesrovnatelné) a jeho rozumné pořizovací ceně, se koupě CD MACa jeví do budoucna jako nanejvýš výhodná.

1991: 3 diskety. 1995: 3 CD ?!

Není tomu tak dávno, kdy se mi na jednu DD disketu vešel operační systém, textový editor a nějaká ta sharewareová hra. Dnes může zabírat operační systém i jedno CD (Windows NT) a každá další aplikace jedno další. S hrami je to ještě horší. Slušná hra má dnes kolem 4 disket, ale ani 4 CD již nejsou vyjímkou. Taková inflace megabytů může být přechodnou záležitostí, ale také novým trendem. Majitele multimediálních PC možná potěším, spectristy, ataristy, amigisty (myšleno A1200 a starší) a ostatní nejspíš zklamu, když řeknu, že ECTS tento trend zcela potvrzuje.

Mezi špičkovými hrami předních producentů byste disketové verze hledali jen stěží. Wing Comander III. - 2 cédéčka, Under a Kiling Moon - 4, 11th Hour - 3 a tak bych mohl pokračovat dál a dál. Samozřejmě jde o velké projekty, které obsahují hodiny digitalizací s profesionálními herci, 3D animace, samplovanou řeč a další vymoženosti, jež byly donedávna doménou pouze analogové techniky. Upřímně řečeno mě tento druh her (nazývaných většinou interactive movie nebo tak nějak) moc nenadchl. Hrál jsem několik takových a ačkoli je to úžasná věc, je to tak trochu nuda. Rozhodně nesáhnete po takové

uter Trade Show



hře 2x či 3x. Vedle toho stále existují výtečné hry, které namísto hezké podívané nabízejí opravdovou pařbu (popř. intelektuální zábavu) jako např. podle mne stále nejlepší existující strategie Civilizace (mimochodem Microprose představil novou věc v podobném stylu - Colonization), Doom, TIE Fighter a další a další..., jejichž délka rozhodně nepřesahuje 30 MB.

Trh se řídí přáním zákazníka a trendy jsou tu od toho aby se měnily - uvidíme, kterým směrem se bude trh s hrami ubírat v blízké budoucnosti.

Kolik peněz máš...

Nebylo potřeba vejít ani dovnitř, aby člověk viděl, která firma vyčlenila ze svých rezerv nejvíce peněz na reklamu. Nad budovou výstaviště se vznášel balón s logem Oceanu a na protějším domě byl nastříkán jejich firemní slogan. Ani uvnitř neměla žádná jiná společnost tak bombastickou instalaci. Na několika desítkách monitorů běžely najednou nejnovější projekty, přičemž si všechny předváděné hry bylo možno i zahrát (tzn., že u každého ovladače stál minimálně jeden člověk). Do toho všeho zmatku se míhaly barevné světelné kužely a laserové efekty - zkrátka opravdová show. Žel je třeba říci, že i po návštěvě této prezentace zůstal můj názor na produkty Oceanu vcelku nezměněn: narychlo splácané, nedotažené věci bez jakéhokoli nového nápadu zpracované průměrně, ne-li hůře (snad jediné, co stálo za koukání, je pokračování Epicu - Inferno). Nechci radit, ale co kdyby se místo do reklamy investovalo víc třeba do vývoje her?! Pak by přece stále nemusely ty Oceanské arcady vypadat jako jejich Sinclairovští prapředci...

Méně nápadná, leč co do rozměrů větší, byla instalace firmy Philips. Někoho z Vás možná překvapí co má tato holandská firma proslulá svými výrobky spotřební elektroniky společného s počítačovou zábavou, ale je toho víc, než by se na první pohled zdálo. Jejím dítkem je totiž CD-I, což je něco jako herní konzole, video a CD přehrávač v jednom. U nás prozatím téměř neznámé, na západě Philipsem tvrdě prosazované. (Můj dojem z tohoto zařízení je rozpačitý, ví-

ce se tomuto problému budu věnovat v některém specializovaném článku.)

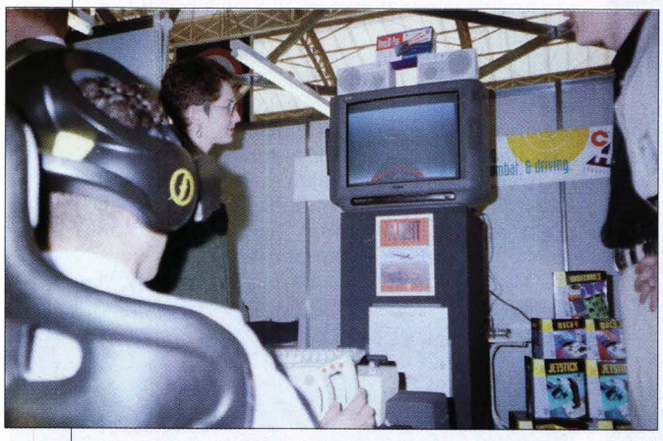
Skoro nejskromnější stánek (myslím tím: „ten nejmenší z větších") patřil slovutné společnosti Sierra On-line. Jeden stolek, jedna usměvavá osoba a jedno malé uzavřené kino, do kterého se mohl jít podívat každý, kdo chtěl. Taková až spartánská prostota svědčila o jednom: o suverénní jistotě Sierry, že ji na výstavě nikdo neopomene navštívit. Myslím, že málokdo odolal pokušení shlédnout ukázky dvou zbrusu nových Questů (KQ 7 a SQ 6), několika těch filmů převlečených za hry (nebo her maskovaných za filmy?!), děsivého filmově-interaktivního hororu Phantasmagoria a několika dalších her, na které se už teď Lewis těší jako malej Véna (a já samozřejmě taky).

To už by snad k penězům na výstavě stačilo, snad jen ještě jeden dojem. Na ECTS jsme nepřijížděli s iluzí, že výroba počítačových her je činnost, kterou dělají amatéři pro své potěšení. Přesto nás poněkud překvapila některá čísla: roční obrat největší britské distribuční společnosti je 400.000.000 (necelých 18 mld. korun), obraty větších výrobců se pohybují řádově ve stejných cifrách. Je vidět, že v herním průmyslu se točí obrovské balíky peněz...

Haquel P. Tickwa ■

Očima Lewisovýma

Tak tedy mýma očima, no dobrá. Protože jsem se díval pozorně a očima mám zdravé (zatím), tak by to neměl být problém. Jelikož je to ale



první výstava počítačových her, na které jsem byl, bude to možná vypadat jako pohled přes růžové brýle. No nic, pustím se do toho. Netřeba říkat, že výstava, na které byly k spatření výsledky snažení zhruba sto firem, na mě zanechala velký dojem. Už na první pohled zde bylo vidět jakým byznysem jsou počítačové hry a také, jaký význam v něm jednotlivé fimy mají. Reklamy těch větších firem bylo vidět po celém výstavišti a někdy i mimo něj (jako například balón Oceanu před budovou výstaviště), kdežto ty menší se musely spokojit jen s reklamou u svého stánku.

Naše první kroky vedly ke stánku firmy Philips (byl totiž hned před vchodem), která zde propagovala svůj hit - CD-I. Ještě jsem se z toho ani nevzpamatoval a už jsme pokračovali k dalšímu stánku. Zpočátku jsme byli rádi za každý volně ležící prospekt, protože jsme o existenci nějakých presspacků neměli ani páru (složka obsahující informace o historii firmy, chystaných hrách + obrázky z těchto her), ale se vzrůstajícími zkušenostmi rostl i obsah našich tašek,

čímž nemíním, že bychom okrádali nebohé firmy (s ročním obratem 300 000 000 $), vzali jsme jen to, co jsme mohli. Ale i tak jsem po dvou hodinách vypadal jako vánoční stromeček a musel jsem jít posbírané materiály odložit do auta. Po tomto nuceném odpočinku jsem se opět mohl vrátit na výstavu a pokračovat ve sbírání informací. Do té doby jsme okupovali jen ty „menší" firmy jako Accolade, Maxis apod., ale teď jsem se chystali přepadnou herní giganty typu Sierra a Virgin. Menší firmy nás vítaly s otevřenou náručí a stačilo říct co potřebujeme a hned jsem to dostali, všechno bylo prostě „no problem", ale i přesto jsem k těm větším firmám přistupovali s nervozitou. Ale u těch to bylo také „no problem", stačilo se jen probojovat k té správné osobě a bylo to. A tak se můžete těšit na informace o chystaných produktech firem, jejichž presspacky se nám podařilo získat (a že jich není málo).

ECTS'94 byla hodna svého názvu, protože to byla i skvělá show. Předváděcí místnosti jednotlivých firem stály za návštěvu. Například místnost pro Microprosáckou Colonisation, která byla postavena ve stylu této hry. Po stěnách kresby, „dobové" kulisy a samozřejmě počítače, na kterých se tato hra předváděla. Nejfantastičtější na tom ale byli návštěvníci této místnosti. Sériózně vyhlížející gentlameni (asi tak pětatřicátníci s kravatou a kufříkem), který fascinovaně hleděli do monitorů a s velkým zaujetím si dělali poznámky. Ale ani ostatní firmy nezaháleli. Stánky Oceanu byly plné gamesníků, kteří testovali jejich nové hry, světelné efekty u Electronic Arts či kino u Sierry (viz níže). Nesmím zapomenout na maskoty, kteří reprezentovali nové hry jednotlivých firem. Prostě Show s velkým S.

Nyní se zmíním o tom, co bylo u jednotlových firem, mimo těch prospektů, k vidění. Většina firem propagovala své nové hry nejen pomocí prospektů, ale i přímo ukázkou jejich nových pecek. A nemálo z nich jsme si mohli i zahrát, čehož jsme samozřejmě využívali. No kdo by si nechtěl prubnout zahrát takové hry jako například: 11th Hour, Sensible Golf, Dragon Lore, Pinball Illusions, Super Stardust či Colonisation. Ale nezaváhal jsem ani u „starších" her jako Megarace či Maddog Mc-

Gree. Tohle všechno bylo ale úplné nic proti tomu, co teprv mělo přijít. Ve stánku u firmy Origin byl k shlédnutí očekávaný Wing Commander III. Fanoušek počítačových her si pomyslel, kam ten svět spěje, fanoušek sci-fi zajásal (ve WC III totiž hraje Mark Hamill představitel Luka Skywalkera Hvězdných válek) a ti ostatní jen zůstali stát s vyplazeným jazykem a vykulenýma očima. Více se o WC III dozvíte v jednom z našich preview. To ale nebylo všechno, Sierra totiž všechny přetrumfla svým kinem, kde se promítaly ukázky z jejich nových her. Pozvání do kina jsme samozřejmě přijali a pak jen tupě

zírali na nové Sierrovky. Když pominu některé „slabší" produkty, zůstanou mi dvě skupiny jejich nových výtvorů. První z nich jsou filmy, do kterých budete více (The Last Dynasty) či méně (Lost in Town) zasahovat, ale které mě i přes svou skvělou hudbu (Phantasmagoria) už tak moc nepobavily. Naproti tomu druhá skupina by pobavila každého. Space Quest VI je skvělá vesmírná komedie a King Quest VII je zas skvělou pohádkou. Sierra se prostě vytáhla.

Ještě jednou zopakuji, že počítačové hry jsou velkým byznysem. To bylo vidět kam jsem se podíval. Spousta obchodníků a firem dokazovalo, kolik lidí je v tomto byznyse zainteresováno. Bodyguardi tomu všemu dodali na oficiálnosti a všechny ty firmy zase na důležitosti. Reklama je opravdu mocná zbraň a ECTS'94 toho byla výrazným důkazem. **LEWIS** ■

Jaké budou české hry na Amigu a PC?

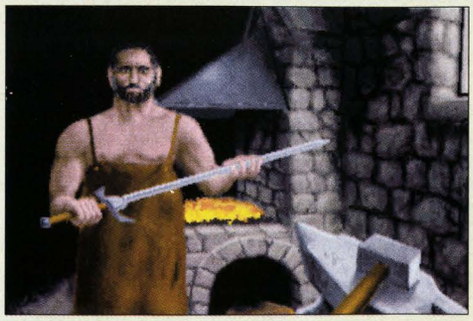
Arrakis - ježdění s červy, až pro šest hráčů. Možná, že znáte hru s názvem Dune III aneb Achtung die Kurve. Arrakis je její hodně vylepšenou verzí. Pracuje na ní tým HMC, nikoli HMS, jak bylo chybně uvedeno v Excaliburu 29. Zajímavostí této hry je to, že se budou neustále přidělávat nové datapacky s další hudbou a levelama. Datapacky budou volně šiřitelné.

Zdibal - vylepšený arkanoid s 2000 levely. Každý ví, o co se jedná, takže rozepisovat se nemá cenu. Grafika Jiří Kára, program Libor Křiváček.

Depresárium - až HMC dokončí Arrakis, chtějí hned vlítnout na textovku. Prý bude na úrovni.

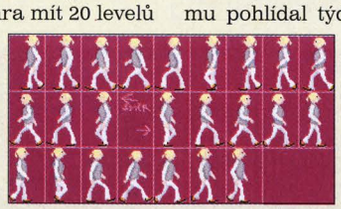
Gravitátor I aneb Bezva Žuch - na většině her pracuje 3-5 lidí. Ale jednou si Dan Polanský řekl, proč by se měl s někým pořád hádat, že si udělá hru sám. Tak začal pracovat na hře Gravitátor I. Nyní (konec července) je prý takřka hotova. Půjde o logickou hru (přesouvání kamenů, diamantů, bomb atd. do určeného pořadí). Jak bude hra vypadat, když grafiku, hudbu i program dělal jeden člověk, posoudíte v některém z příštích Excaliburů.

RIP ■



Hrobka Pána Draků

Na Amigu se pomalu ale jistě dokončuje první český dungeon. Děj se bude odehrávat v podzemí, kde můžete nalézt vše, co si dungeonářovo srdce přeje. Původně měla hra mít 20 levelů (pět částí po čtyřech patrech), ale programátoři (DuelSoft) nadnesli scénáristovi návrh, aby každá část měla patra jen 3, že prý hra nebude tak "nechutně" dlouhá. Grafik (Dan Vávra) i scénárista (Filip Pokorný) souhlasili, a tak bude mít Hrobka pater 15. Hra je už těsně před dokončením, každou chvíli by se měla objevit v Excaliburu recenze.



7 dní a 7 nocí

První česká hra, která se dělá jak pro Amigu, tak i pro PC. Půjde o klasickou adventure hru s postavičkou, ovládání pomocí myši a ikon. Hra (zkrácený název užívaný jejími tvůrci je "sedum sedum") bude pojednávat o trochu choulostivějších tématech, proto bude doporučena až od 18-ti let. Mladší hráči si ji budou moci zakoupit na své vlastní nebezpečí. Může totiž v některých případech pochroumat jejich zdravý morální vývin.

Mám-li trochu nastínit děj: hlavní hrdina Venca Záhyb je soukromý detektiv. Ale zároveň je vyhlášený lempl a budižkničemu. Jednoho škaredého dne zase sedí sám v kanceláři a okusuje si tužku, když v tom kdosi rozrazí dveře a vejde chlápek, který nemá do kapsy vůbec hluboko. Požádá Vencu, aby mu pohlídal týden jeho sedm dcer, že on musí náhle odcestovat pryč. Jen ať se jim nic nestane! Bohatě se mu odmění. Venca to vezme, ale hned týž den se nechá vyhecovat svým kamarádem, že je všechny do toho týdne dostane (jestli nevíte jak, dál nečtěte).

Na Amize kreslí grafiku Patrik Špaček, program dělá Václav Přibík, na PC se hry ujala skupina Pterodon Software, která proslula hrou Tajemství Oslího ostrova. Hudbu tvoří profesionální studio Sound Line z Tábora. Hry se budou na Amize a na PC dost lišit, nejen proto, že se kreslí grafika úplně odděleně, ale i proto, že oba programátoři jsou od sebe vzdáleni asi 100 km a kdyby se na každé maličkosti domlouvali, tak by se hra těžko kdy dokončila. Hudba a zvuky poběží i na PC! Uvidíme, jestli bude lepší verze pro Amigu nebo pro PC. Prý bude dokončena ještě dříve, než Hrobka Pána Draků (HPD - hápéděčko).

Legendy Temnot

O této hře toho moc nevíme, ale co víme, to nepovíme. Anebo jo. Bude jenom na PC a bude to něco mezi dungeonem a adventurou. Tvorby se ujal tým Silver Star (Stříbrná hvězda). Grafik je celkem blázen, podívejte se na ty obrázky.

A další maličkosti...

A teď už bez obrázků, protože nejsou k dispozici. Všechny tyto hry se dělají pouze pro Amigu (zatím).

řádková inzerce

Amiga

Prodám hru Dune II za 800 Kč, hru Drsná cesta za 100 Kč a obousměrný anglicko - český slovník za 150 Kč. Při odběru vcelku vše za 1000 Kč. Tel.: (048) 422 935 (Martin)

Video Backup System pro všechny Amigy - záloha disket i HDD na obyčejné videoT. Backup, restore, verify, serie disket, aut. obsah diskety a jiné funkce. Za 590,-. Záruka 6 měs. Info zdarma. Jaroslav Frydl poste restante, 160 00 Praha 6 nebo BBS Infima - tel.: 3122741, ID „jardik".

C64

Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura. Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel.: 02/531161, 6512286.

Prodám, nebo vyměním hry na C64 v kazetové verzi. Tel.: 77 92 00, Vlastimil Jalůvka

Různé

Hráte radi dobré hry? Prekáža Vám angličtina? Využijte najnovšiu ponuku so značkou DIKTUM, preklady super hier Ufo - Enemy unknown a Lands of Lore! Informácie žiadajte na adrese: Ľuboš Krutek, Šafárikova 1, 91708, Trnava

Prodám Sharp Mz - 811 s kazetovým přehrávačem + hry + basic + joystik. Informace na adrese Mira Zelek u Přádelny 424 Svatava 35703.

Prodám originál nereg. hru Battle Isle 2, disketová verze za 899 Kč. Zdarma přidám prezentační program Show partner FX včetně manuálu, Jan Šauli, Stará 55, Ústí nad Labem, 400 11. Tel.: 047 444 55.

Sinclair

Sháním hru lemmings pro Zx Spectrum a to jen na kazetě. Dále bych si chtěl dopisovat s někým kdo tento počítač vlastní. Martin Šimon, K. Sedláka 1221, Litovel 78401

Prodám Didaktik M - 100% + JOY + 2 magnetofony + hry + literatura (3000). Tiskárnu D100 M - 100% + interface + dektop - univerzální program pro tištění textu a obrázků, český manuál (3500). Spolu 6000 + skateboard). Pošlo i na dobírku. P. Ditrich J. Kostku 2429 Malacky 90101.

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Možná jste si ještě nevšimli, že již po tři čísla

MŮŽETE

INZEROVAT ZDARMA!

Sháníte starší Excalibur, nutně ho potřebujete a nevíte, co si počít. Neváhejte a navštivte jednu z těchto prodejen, určitě neodejdete s prázdnou

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Vše o hrách na PC, AMIGY, ATARI, vše opočítačích a herních konzolích. To a ještě mnoho jiného uvidíte na výstavě

INVEX COMPUTER BRNO *BRNO - VÝSTAVIŠTĚ 19. - 22. 10. 1994*

ve stánku firmy JRC v pavilónu E-1, kde budou k dostání i starší čísla časopisu EXCALIBUR

Toto je pan vydavatel podle představy našeho výtvarně nadaného čtenáře Romana Hladkého z Vyškova. V přiloženém manuálu uvádí, že: oči všude má kvůli lepšímu přehledu, čtyři ruce pro multitaskingovou pařbu, rohy na neposlušné redaktory a velký nos na informace o virech. Nevíme sice, proč si Roman představuje našeho hodného pana vydavatele jako takovou příšerku. Asi ho zná lépe než my...

Díky **REDAKCE** ■

AMIGA info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29990,-
486 DX2-66, provedení VESA	39999,-
486 DX40, provedení VESA	37999,-
Pentium 60, provedení VESA	57976,-
Pentium 90, provedení VESA	69280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✔ Rychlý 210 MB pevný disk
- ✔ Grafickou kartu TSENG 1MB, VESA (nejrychlejší ve své kategorii)
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ 4 MB RAM
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ Provedení minitower

Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41898,-

Zvukové karty

Soundcard 16 CD, SB komp.	2990,-
Sound Blaster PRO	3439,-
Sound Blaster 16	5389,-
Sound Blaster 16 ASP	7178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8628,-
15"	12990,-
17"	24720,-

Modemy

14400 Externí, fax	8302,-
14400 Interní, fax	7990,-
2400 externí, fax	3990,-

Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky	
210 MB	6999,-
250 MB	7995,.
420 MB	8999,-
Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky	
210 MB	7659,-
340 MB	9418,-
420 MB	9999,-
540 MB	12876,-
700 MB	17892,-

Paměti SIMM

1 MB	1290,-
4 MB	4950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200	tel.
CD 32	7490,-
A4000	tel.
Amiga CDTV	14990,-

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2790,-
2 MB + hodiny A1200	6789,-
4 MB + hodiny A1200	8868,-
Turbokarty	
Blizzard 1220, 4MB	9900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14490,-
a mnoho dalších druhů	tel.
Ostatní příslušenství	
Řadič IDE pro A500	3990,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2900,-
Monitory	tel.
Videodigitizery	od 5490,-
Scannery ruční i A4	tel.
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
A1200, A600 Úvodní příručka (100 str.)	110,-
Amos Basic	219,-
GFA Basic	250,-
Floppy kurs	69,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Softwarový paket (Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar, Print Manager)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-

Hardware doplňky

CD ROM

Mitsumi FX001	3837,-
Mitsumi FX001D, 300 KB/sec	4989,-

Tiskárny

EPSON LQ 100	6990,-
Star LC 24-20	6990,-
Laser Star LS-5	19990,-

Diskety

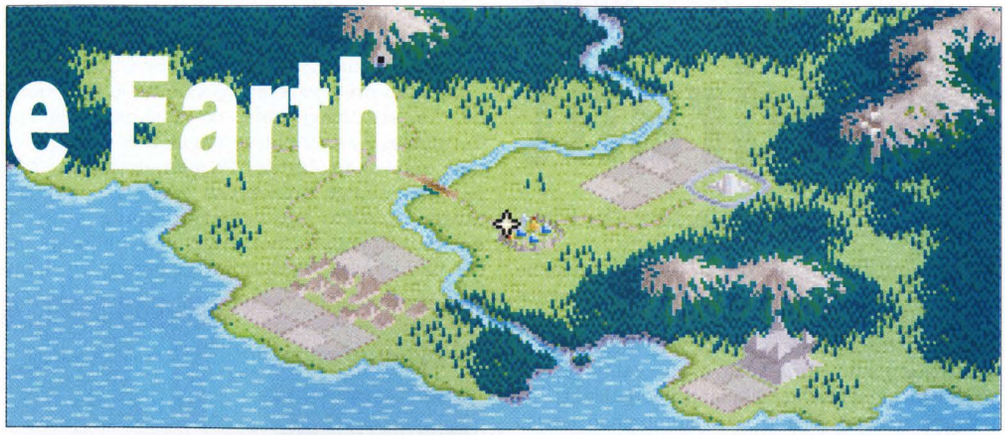
3,5" DD NO NAME	149,-
3,5" HD NO NAME	199,-
3,5" DD BASF	250,-
3,5" HD BASF	349,-
3,5" HD 3M	379,-

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

PC

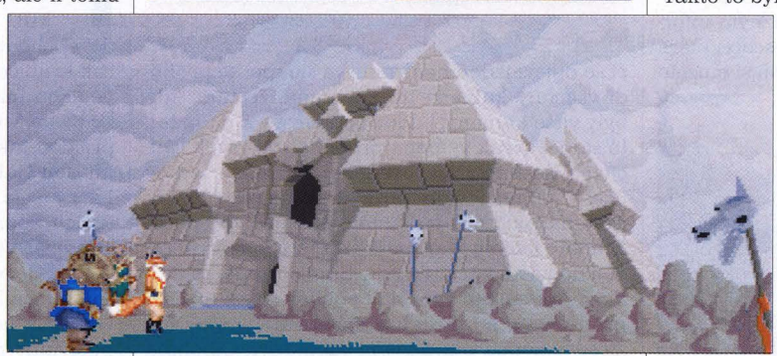
Inherit the Earth



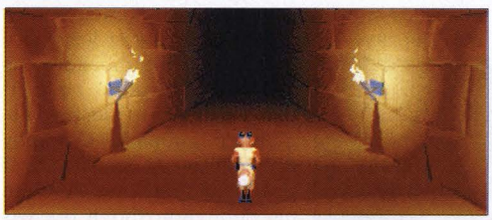
Budoucnost země není zas tak veselá, jak se na první pohled může zdáti.

Firma New World Computing se zatím nějak v herním trhu moc neprosadila. Dalo by se říci, že zatím neudělala hru, která by stála za recenzi nebo za pořádnou pařbu. Proto se také s touto firmou setkáváme v Excaliburu poprvé.

Ale již k věci. Firma NWC udělala hru s jménem Inherit the Earth ve dvou verzích. A to na disketách a na CD-ROM. Na CD-ROM je hra obohacena o skvělé namluvení všech postav a lepší hudbu. Tato hra vznikla v roce 1994 a dostalo se jí velkého ohlasu. Hra je totiž doslova převrat v hrách typu adventur, protože v ní nevystupují hlavní postavy jako lidé, ale prachsprostá zvířata, ale k tomu až za chvilku. Předem bych také rád upozornil, že tato hra je poměrně snadná a krátká. Hru dohrajete asi za tři nebo čtyři dny hraní.



Nyní již k samotné hře a jejímu ději. Představte si, že na zemi již nežijí lidé, ale zvířata (je to jistě černá představa, ale jen si představujte). Představte si, že se také chovají jako lidé. Chodí do hospody a tam pijou, hrajou šachy, bydlí v domech, spí v posteli atd. Ty z vás, kteří si to nemohou představit, se již nemusí trápit. Hra, která nese jméno Inherit the Earth, pojednává totiž o tomto podivném tématu, které se nazývá "dědictví země". Ano čtete správně. Jedná se o dědictví, protože lidé se někam vypařili do neznáma (to by mně zajímalo, kam jsme se mohli ztratit). No a tak naší planetu ovládla, jak jsem se již mimochodem zmínil, zvířata. Převážně to jsou jeleni, prasata, lišky, kohouti a mnoho další zvěře. Váš příběh začíná tím, že hrajete šachy z jedním bobrem. On pochopitelně vyhraje a obviní vás z ukradení jakési koule. Vy obvinění nepřiznáte a rozhodnete se, že ztracenou kouli nalezenete. Vy, tím myslím lišku, kterou ve hře ztvárňujete. S vámi za dobrodružstvím jdou ještě dvě postavy. Jedna z nich je prase a druhá jelen (dobrá parta, ne?). Tímto začíná váš příběh.

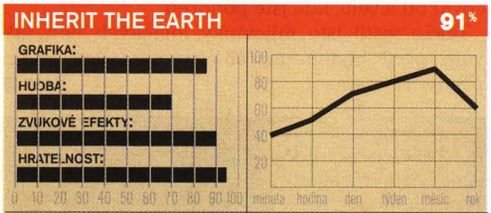


Dalo by se říci, že hra má stejné ovládání jako hry od LucasArts. Tím chci říci, že příkazy jako seber, koukni, povídej, otevři atd. jsou pod hlavním výhledem a jsou psány a vy na ně musíte kliknout myší a pak až teprve na věc, kterou chcete například sebrat. Tento typ ovládání mimochodem považuji za daleko lepší než u dnešních "Sierrovek", kde se hra ovládá podle nepřehledných ikon, které jsou nepřesné a no prostě fuj! Příkazů je přesně osm a jsou to ty, na které jsme všichni zvyklí z ostatních her. Také menu posbíraných věci je uděláno stejně jako například u Indiana Jonese čtvrtý díl. Jednoduše řečeno vedle příkazů jsou okénka, do kterých se věci sami skládají (mě se tento způsob skládání věcí také líbí daleko více než třeba u hry Police Quest čtvrtý díl, kde se muselo specielně najíždět na ikonu "menu" a pak teprve vybírat z daných věcí. Zaprvé to bylo zdlouhavé a za druhé neprakticke). Také mluvení neprodělalo žádnou velkou přeměnu. Povídání s postavami probíhá praktikou První otázka v menu až Poslední otázka v menu. Najetím na ní a pak již poslech atd. Ve hře je také dobrá mapa, která vám usnadní rychle se přemisťovat z jednoho místa na druhé. Takto to bylo například provedeno ve hře Simon the Sorcer, kde se to mimochodem také velmi hodilo. Výhled na vaše postavy je různý. Jednou svojí lišku a přátelé vidíte z 2D pohledu a jednou zase něco jako 3D pohledu. Třeba jako tomu bylo u hry The Settlers a jiných.

Nyní již k tomu slibovanému zpracování. Tři, dva, jedna, tééď. Ne, to byl jen humor. Dobrý, ne? Tak tedy. Grafika hry je dobrá a je velmi podobná jako ve hře I. Jones čtyři. Animace je dobrá, ale přeci jen se trochu trhá a seká. Detaily jsou docela dobře propracované a postavy také. Teď k hudbě. Hudba je celkem dobrá. V každém jiném městě se mění, ale i při povídání s postavami je jiná. Zvukové efekty se samozřejmě mění podle verze. Disketová verze nemá tu vlastnost, že všechny postavy plně mluví. Objevují se jen ošklivé titulky nahoře, no prostě nic moc. Za to CD verze je už něco daleko lepšího. Všechny postavy plně mluví a jak jsem se již zmínil, i hudba je vylepšená. CD verze je prostě jedním slovem super.

To je i ke zpracování vše a nyní již k porovnání. Simon the Sorcer: Grafika hry je velmi, ale opravdu velmi, podobná. Hudba je sice v Simonovi lepší, ale u zvukových efektů je to právě naopak. Indiana Jones třetí a čtvrtý díl: Grafika je opět velmi podobná, ale zvukové efekty má nynější recenzovaná hra daleko lepší. Další srovnání jsem již popsal trochu nahoře s různými prvky hry, takže toto by snad co se porovnání týče, stačilo. Na konec této recenze bych chtěl říci, že tomu, komu se líbí adventury, tak tato mu nesmí v žádném případě uniknout. Čágo Págo eso Tágo. **SHADOW**

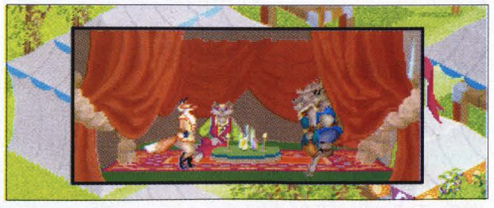
INHERIT THE EARTH **91%**



+ skvělé namluvení postav
+ rychlost na single speed CD-ROM
+ velmi dlouhé demo
+ originalita
- trhavý scrolling při hře

ADVENTURE	
Inherit the Earth	91
Simon the Sorcer	90
Indiana Jones IV	85
Kyrandie II	84
Indiana Jones III	80

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386, 2 MB RAM. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** New World Computing, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Shadow.



C64

Quadrant

...asi nejlepší logická hra na C64

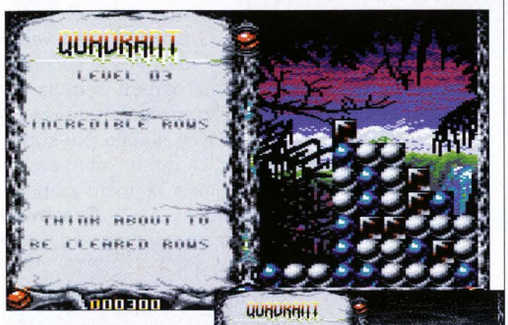
Všichni jistě musíte uznat, že když se řekne X-Ample Architectures, vybavíte si velice slušné hry (například Another World$ Eon, Clystron, Greystorm, Parsec, Megastarforce.....) - ano, tato firma je zárukou kvality. A dnes bych vám chtěl trochu přiblížit hru Quadrant.

Velice stručně řečeno je to kombinace tetrisu a piškvorek. Říkáte si, že to bude zase nějaká slátanina, ale ujišťuji vás, že je to bomba! I já, zatvrzelý odpůrce většiny logických her, musím říct, že hra je do všech detailů propracovaná a velice hratelná. Je propracovaná ve všech směrech - hudba (nechybí tu ani digitalizované zvuky), grafika, irq nahrávání - prostě se nedá nic vytknout.

Jak Quadrant vůbec vypadá? Obrazovku máte rozdělenou na dvě poloviny, z nichž pravá představuje hrací pole a levá slouží k různým informacím - například se zde ukazuje hi-score, které je v každém levelu jiné! V hlavím menu si můžete

mimo běžných věcí zvolit i počet Q-bomb (nejvíce 5 - později vysvětlím, k čemu vůbec slouží), podívat se na demohru, hru si natrénovat a pokud vám vadí grafika v hracím poli, tak máte možnost ji jednoduše vypnout.

Jak jsem se již zmínil, Quadrant je hra typu Tetris + piškvorky dohromady. To znamená, že vám z horní části obrazovky padají hrací kameny (jsou čtyři druhy kamenů - váš, počítače nebo druhého hráče, Q-bomba a pak neutrální kámen), které postupně zaplňují hrací pole. Jestliže se vám podaří dostat čtyři (nebo i více) kamenů do jedné řady, sloupce, anebo křížem (motiv piškvorek), kameny se vymažou a ty, co byly nad nimi, spadnou na jejich místo, což



někdy vede k řetězové reakci v mazání kamenů (samo, že pouze v případě, že pozice kamenů dovoluje jejich zmizení z povrchu obrazovky).

Asi bych měl vysvětlit, co vlastně je ta Q-bomba. Ta se objeví poté, co stisknete klávesu Q (musíte jí stisknout ve chvíli, kdy hraje počítač nebo váš protihráč). Po jejím dopadu se může stát několik zajímavých věcí - všechny neutrální kameny se vymažou, stane se z ní normální hrací kámen (buď váš, nebo soupeře), nad každým posledním kamenem ve sloupci se objeví jeden neutrální, ve sloupci se prohodí všechny kameny (to znamená, že tam, kde byly vaše kameny, budou soupeřovy a naopak), to samé, avšak výměna proběhne ve všech řádcích. Všechno výše uvedené má jeden jediný účel - pomoci vám porazit soupeře. Ale jak jsem napsal na začátku této recenze, tak počet Q-bomb je limitovaný, tak si jejich používání raději nacvičte v train-modu. Samozřejmě, že tuto malou pomůcku využívá i počítač (když hrajete proti němu) a tak se hra stává zábavnější. Může se dokonce stát, že vám soupeřova Q-bomba udělá joy-swap (místo doleva se kameny pohybují doprava a naopak) a abyste si ještě více namáhali vaše mozkové závity, tak například ve čtvrtém levelu vám všechny kameny po dopadu Q-bomby zčernají a vy musíte hrát prakticky naslepo. Ovšem nic není zadarmo, a tak vás použití Q-bomby stojí 50 tahů navíc. Promiňte mi, ale asi jsem se ještě nezmínil o tom, že v dolní části obrazovky je ukazatel tahů.

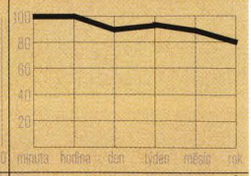
A jak dosáhnete postupu do dalších levelů? Musíte dosáhnout určitého bodového limitu (v každém levelu je jiný), který vám umožní po vyčerpání tahů postup do následujícího levelu. A pokud se vám povede překročit speciální bodovou hranici (nechtějte na mně vědět jakou - akorát vím, že je dost vysoká), zvýší se vám počet kreditů (na začátku se jejich hodnota rovná úplné nule), které vám dovolí po prohře pokračovat od levelu, kde jste pohořeli.

Takže jestli jste milovníky logických her, tak vám přeji hodně úspěšně prosezených hodin před screenem.

WILY

QUADRANT 93%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

+ super hudba
+ grafika
+ velice originální nápad
- dost obtížné

LOGIKÁ	
Quadrant	93
Orb	85
Amöba	77
Black and White	70
Puzzle Master	50

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje:** pouze na C64.
Výrobce, rok: X-Ample Architectures, 1993. **Testoval:** Wily

PC/MAC

Larry Leisure Suit 6

Starý známý oblékl nový kabát (nebo další oblek?!)

Představte si, že existují lidé, kteří nehrají hry, jež mají méně než sto MB. Tito lidé přijdou do obchodu s hrami, přebírají krabice a pak si vezmou nějakou pitomost na CD, jako třeba Microcosm a klidně přejdou takové skvosty jakými jsou Gabriel Knight nebo Larry 6. Já sice takové lidi neznám, ale zřejmě je jich hodně, protože Sierra záhy po uvedení obou výše jmenovaných titulů vydala jejich CD verze. Cédéčko s Larrym je oproti Gabrielovi trochu zajímavější a novější a... no, zkrátka Gabriela nemáme zrovna v redakci..., takže se podíváme na to, co nového přidal Al Lowe na 629 MB k původní verzi Larryho (viz Ex23).

Nálepka na krabici inzeruje hned dvě změny: jednak novou hi-res grafiku (rozuměj: vysoké rozlišení) a jednak skvělou příležitost slyšet konečně Larryho mluvit na vlastní uši! Je třeba říci, že obě tyto změny dělají ze skvělé adventury pařanský sen. Pokud máte (stejně jako já) smysl pro humor Al Lowa a pokud máte (stejně jako já) rádi Woodyho Allena a pokud si potrpíte na dobrou grafiku a hudbu, máte příležitost strávit několik velmi příjemných dní u CD verze Larryho. A co že má Larry společného s Woodym Allenem? Al Lowe v podstatě přiznal, kde

AL LOWE

Autor série Larryů, westernu Fredy Pharkash a dalších vynikajících věcí produkovaných Sierrou, povětšinou se vyznačujících jedinečným humorem a šílenými nápady. Na L6 pracoval jako scénárista, režisér, producent, designér; napsal manuál, řídil zvukové nahrávky, namluvil i jednu epizodní postavu, zahrál sólíčko na saxofon a udělal hudbu...

hledal pro vytvoření postavičky Larryho inspiraci. Kromě toho, že je Larry Woodymu drobátko podobný, a že se jeho dobrodružství nesou v podobném duchu jako Woodyho filmy, dostal nyní i hlas, který je od Allenova k nerozeznání. Intonace, způsob řeči, rozpačité bonmoty, to všechno namluvil jakýsi Jan Rabson (podivné jméno pro američana a nezvyklé příjmení pro českého vystěhovalce...), který zvládl svoji úlohu úplně fantasticky. I ostatní herci odvedli skvělou práci a dle mého názoru je L6 nejlépe zvukově provedená hra na PC.

Co se týče grafiky, není zatím mnoho her běžících v rozlišení 640x480. Obrázky z CD Larryho jsou co do detailů opravdu nadprůměrně dobré, žel svým barevným provedením pořád ještě zůstávají za špičkovými CD hrami. Ovládací prvky hry (ikony, inventorář atd...) se přesunuly nahoru a zmenšily se na rozumnou velikost. Přeze všechny kvality, grafika za zvuky a hudbou zaostává, což je jasné i z poměru zabraného místa. Jestli se nemýlím, původní verze Larryho zabírala na disku 11 MB, z čehož zvuky činily 3,5 MB. CD verze má plnou harddiskovou instalaci 30 MB. Onehdá jsem zapomněl vložit cédéčko s Larrym do mechaniky a hra šla klidně spustit a hrát, ale bez zvuků. Chyběl soubor resource.aud, který je na CD a má 507 MB!

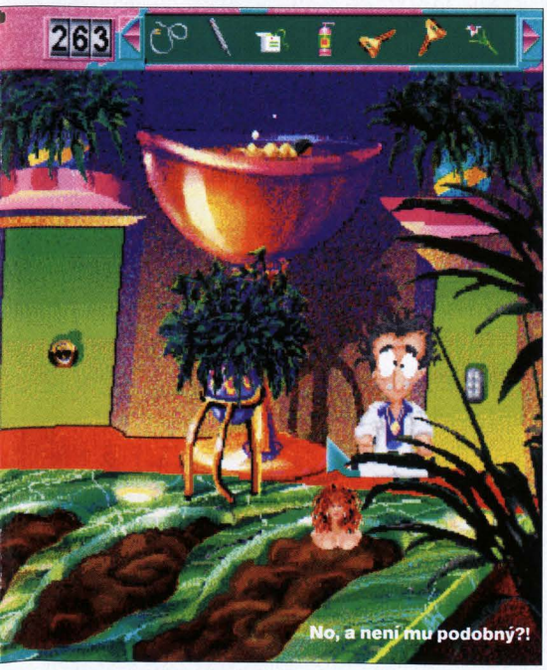
Tak má nebo nemá smysl pořizovat si toto nové CD? Jestliže jste Larryho 6 ještě nehráli, myslím, že ano. Rozdíl cen není nijak závratný a plus za grafiku a zvuky ho rozhodně vyváží. Po adventuře Simon the Sorcerer máte zase jednou šanci se u počítače pořádně zasmát.

HAQUEL P. TICKWA

P.S. Přečtěte si i recenzi na původní verzi od Teda Johnsona v Ex23!

LARRY LEISURE SUIT 6 **96%**

Testováno na: 486DX2/66, 8MB RAM, SVGA 1MB, SB16 ASP, double speed CD-ROM. **Požadavky:** PC 386DX, SB, CD-ROM. **Existuje na:** PC, MAC. **Výrobce, rok:** Sierra On-Line, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Haquel P. Tickwa



PC

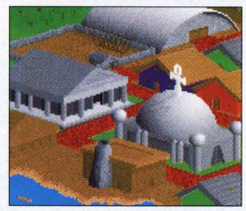
SpellJammer - Pirates of Realmspace

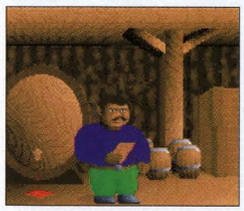
"Kšefty" hýbou světem a také vesmírem.

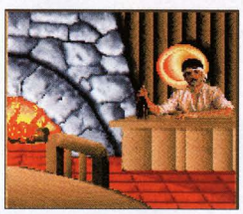
Ani nebudu psát, že jsem velkým příznivcem dungeonů, protože to omílám stále dokola, raději se vrhnu hned střemhlav na (dnes již starší) hru od, všem "dungeonomaniakům" známé firmy SSI, která vytvořila mnoho skvělých her. Za připomenutí stojí perfektní trilogie Eye of the Beholder, nebo skvělý dungeon Ravenloft, který jako první dungeon vůbec, překročil hranici klasického rozlišení jakým je 320x200.

Hra SpellJammer se ale neodehrává ve světě Forgotten realms, ale ve vesmíru. Stále ale podle pravidel AD&D.

Na začátku vaší vesmírné pouti si musíte, jak to již ve většině dungeonů bývá, vygenerovat svojí postavu. Nechybí ani vlastnosti, jakými jsou síla, obratnost a mnohé další, které jsou ale jistě všem dobře známé. Po stvoření vašeho hrdiny nasednete do kosmické lodi a bloudíte nekonečným vesmírem. Za nějakou dobu, při troše štěstí, možná dobloudíte na nějakou tu planetu, kde na vás čeká pár obrázků rozmanitých a prapodivných potvor. Máte-li nějaký ten grošík, tak můžete dokonce nakupovat různý proviant, který lze zas na jiné planetě prodat. Hra SpellJammer není tedy postavená na chození v jeskyních, ale na obchodování a létání kosmickým prostorem.





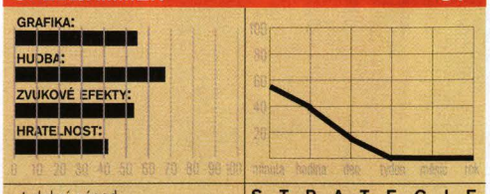


Nápad sám o sobě špatný není, ale se zpracováním si SSI příliš hlavu nelámalo. Létání vesmírem je totiž řešeno velmi nešťastně, protože kosmickou loď ovládáte šipkami, kterými se můžete otáčet a létat, jak vás napadne. Tímto způsobem byste totiž ve vesmíru nenašli ani Slunce, natož nějakou menší planetu. Takže nezbývá, nežli si zvolit v menu navigaci a poté kliknout na ikonu kormidla a tím se dostanete ke kýžené planetě.

Grafické zpracování není příliš povedené, ba je dokonce hrozné. Animací ve hře také není příliš, spíše chybí úplně. Jediným co je na hře (kromě nápadu) povedené, tak je to hudba, která je svižná a dá se dokonce i poslouchat.

Nakonec snad jen tolik, nápad je vcelku zajímavý, ale celkové zpracování se podle mého názoru firmě SSI vůbec nepovedlo, a proto bych vám tuto hru snad ani nedoporučoval. **BEAST**

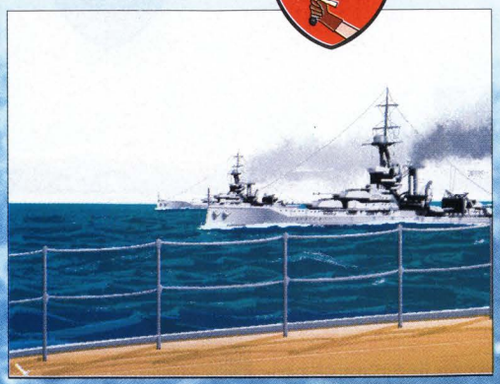
SPELLJAMMER **31%**

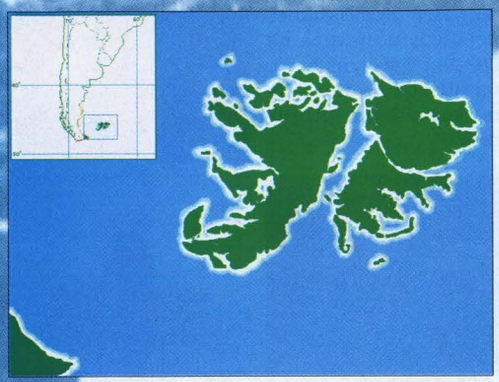


+ dobrý nápad
+ ucházející hudba
- špatná grafika
- ovládání

STRATEGIE	
Privateer	89
Frontier	85
Wing Commander	72
Elite	51
SpellJammer	31

Testováno na: PC 386/DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** PC 286, 2 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** SSI, 1992. **Testoval:** Beast





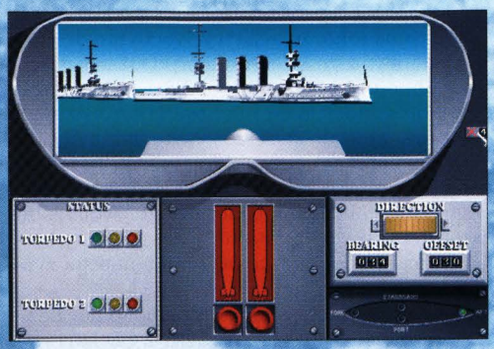
PC

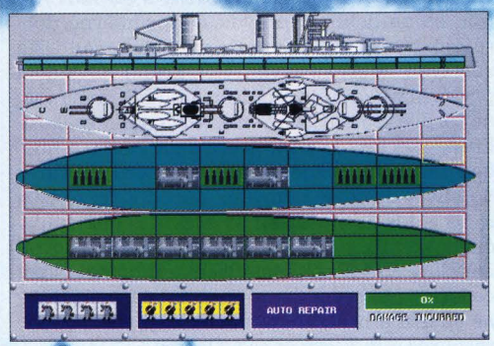
Jutland

Další námořní simulátor na CD-ROM.

Píše se rok 1914 a schyluje se k první světové válce. Znepřátelené strany se snaží investovat co nejvíce svých finančních prostředků na výstroj a výzbroj svých armád. Z doků vyplouvají obrovské, na první pohled nepotopitelné křižníky, které mají jediný úkol, a tím je brázdit vody oceánů a ničit jiná, neméně obrněná plavidla, na jejichž stožárech plápolá vlajka znepřátelené země.

Hra Jutland je od téměř neznámé firmy Software Sorcery. Hra je přímo šitá na CD, a není to jen nějaké přepracování disketové hry na CD-ROMovou mechaniku. S něčím takovým jsme se mohli setkat u hry Wolfpack, která byla z disket přetažena na CD, kde zabírala jen několik MB. Abych ale Wolfpackovi nekřivdil, tak musím říct, že firma Nova Logic, která mimochodem tuto hru vytvořila, na CD přidala dokonalé demo vytvořené kompletně v 3D Studiu. Když ne k vůli ničemu jinému, tak pro to demo stojí hra Wolfpack určitě za zhlédnutí. To bylo jen malé odbočení od Jutlandu, který je, jak jsem se již zmínil, něco naprosto jiného, protože využívá CD téměř plně.





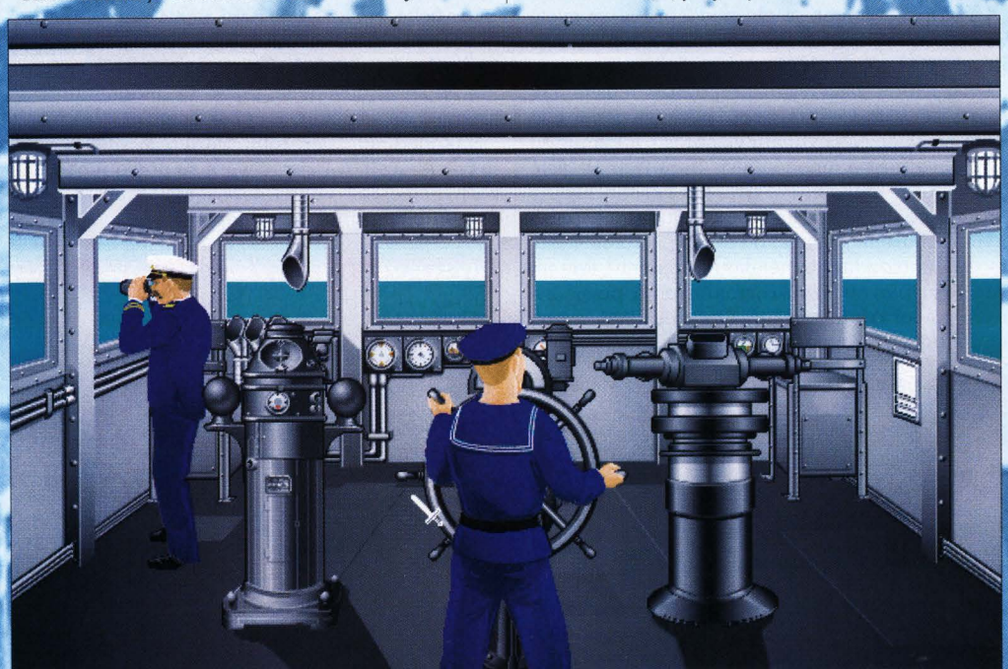
Náplň celé hry je velmi jednoduchá. Můžete si vybrat, chcete-li být kapitánem jedné lodi, celé flotily, nebo jen tak přihlížet a vydávat rozkazy. Vyberete-li si ale kteroukoli z těchto variant, tak je vaším úkolem plnit různé mise a likvidovat nepřátelské křižníky. Na výběr máte samozřejmě armádu jak anglickou, tak i německou. Abyste se při hře příliš nenudili, tak na vás čeká více než sto různých misí, které musíte bezpodmínečně splnit k dohrání hry.

Na konec jsem si nechal to nejlepší, a tím je beze sporu zpracování, jakým firma Software Sorcery tuto hru pojala. Celá hra je kompletně dělána v SVGA, tedy v rozlišení 640x480 při dvěstěpadesátišesti barvách. Na výběr je samozřejmě i rozlišení standardní, jakým je 320x200. Na lodi, kterou právě ovládáte, máte možnost mnoha pohledů. Stáním na palubním můstku mnoho lodí ke dnu nepošlete, a proto si musíte čas od času jít vystřelit i z torpéda, nebo zkusit své střelecké štěstí u některého z kanónů. Velmi realisticky je řešeno i nasměrování lodi vůči cíli, na který hodláte vystřelit. Snažíte-li se například potopit loď na levoboku, tak dělo na pravé straně vaší lodi je zablokováno (asi, abyste si neustřelili velitelský můstek).

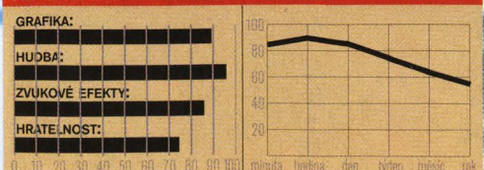
Dalším z velkých plusů je to, že i při velikém množství lodí si hra udržuje rychlost a plynulost.

Přidáme-li k této skvělé grafice dokonalou hudbu a zvukové efekty, které bezesporu hra Jutland má, tak nezbývá než dodat, že tato hra je simulátor na opravdu vysoké úrovni. Hudba, která podbarvuje jednotlivé animované scény je prostě fantastická. Je to dáno také tím, že hraje přímo z CD a proto neztrácí žádnou kvalitu nějakými samply. Stejně kvalitní jsou i zvuky, které obrovským způsobem přidávají na kvalitě hry. Hra Jutland je tedy jedním z nejlepších námořních simulátorů vůbec, ale jen jednu chybičku má a tou je to, že trvá strašlivě dlouho, než k nějaké lodi doplujete. Nějaké zrychlení času by neškodilo.

BEAST



JUTLAND 89%



\+ SVGA
\+ skvělá hudba
\- hudba nehraje při misi
\- monotónnost

SIMULÁTOR

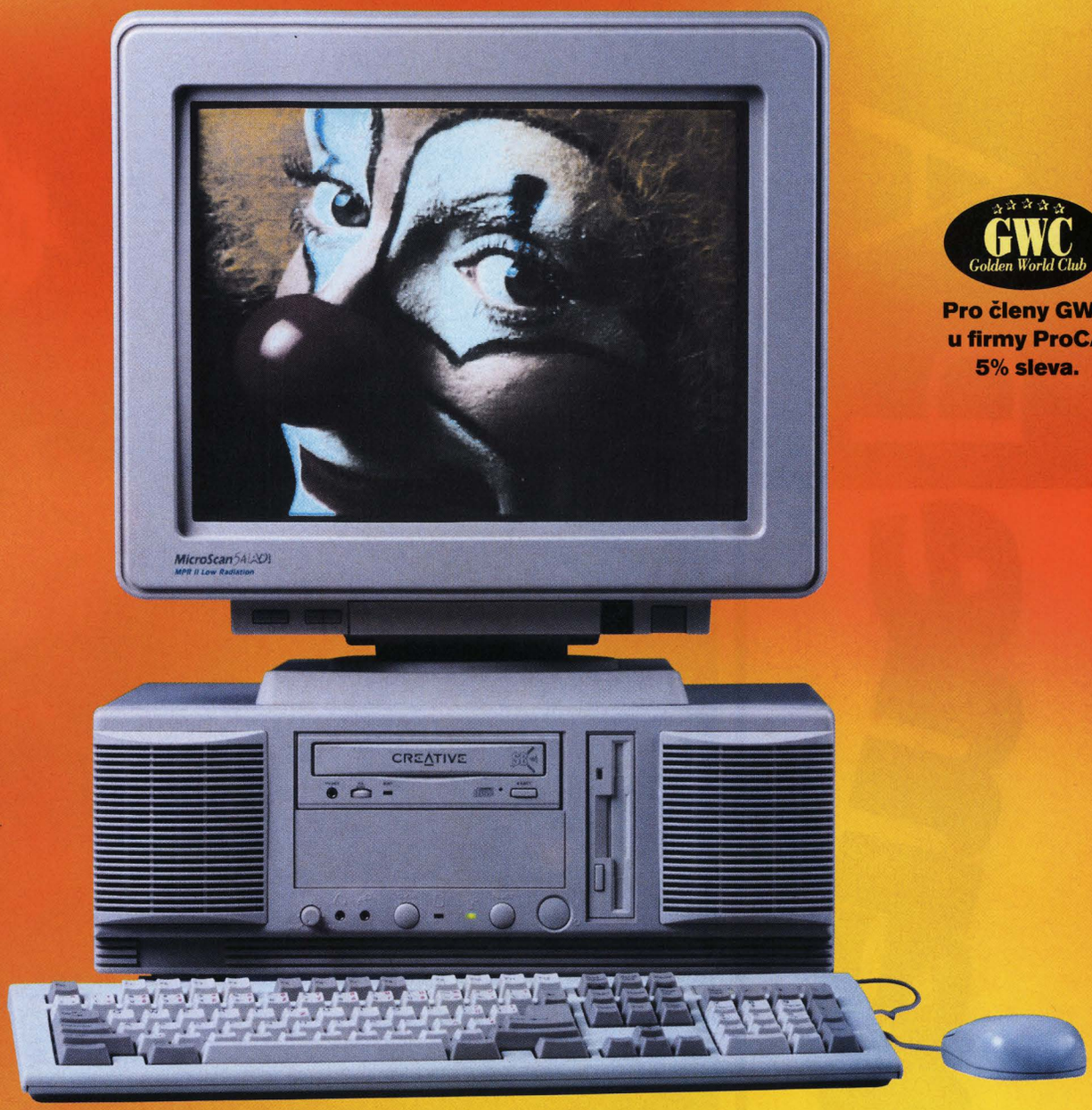
Subwar 2050	90
Jutland	89
Wolfpack	75
Discoveries of the Deep	70
Great Naval Battles	68

Testováno na: PC 386/DX 40, 4 MB RAM, CD-ROM double speed. **Požadavky:** PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM, 25 MB HD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Software Sorcery, 1993. **Testoval:** Beast

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II

386 DX - 40 MHz ***25.450,-***
486 SX - 25 MHz / VL BUS ***27.610,-***
486 DX - 40 MHz / VL BUS ***29.990,-***
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS ***30.690,-***
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS ***33.080,-***



GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

HD 340 MB ..... **+ *1.100,-***
HD 420 MB ..... **+ *1.700,-***
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 ..... **+ *2.170,-***

zvuková karta DEXTRA 8-bit ..... **+ *1.650,-***
zvuková karta DEXTRA 16-bit ..... **+ *3.650,-***
CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s ..... **+ *4.500,-***

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **JABLONEC NAD NISOU:** SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
LITOMĚŘICE: SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124 **OTROKOVICE:** Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

theme PARK™

EXCALIBUR

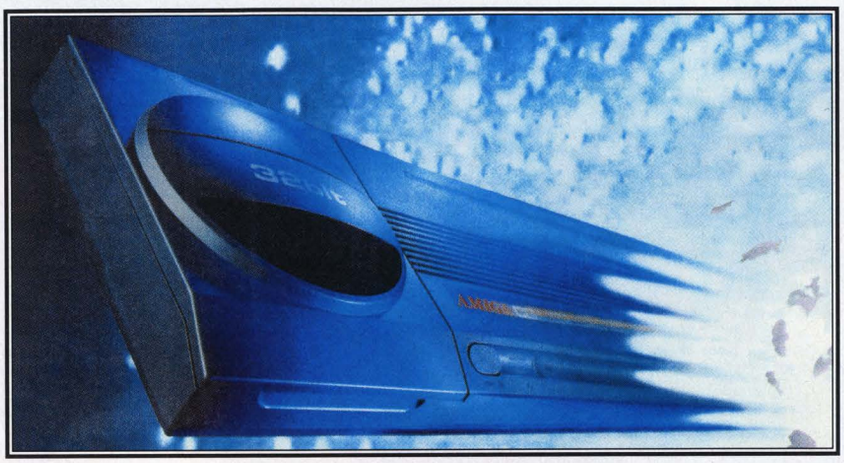
PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

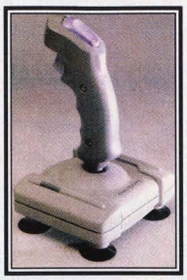
PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

AMIGA CD32
Skvělé hry na CD mohou být nyní dostupné i pro vás.
Cena 7.810,- Kč.

SV 120 Junior Stick
Dvě tlačítka. Kovové kontakty.
Cena 159,- Kč.



SV 206 PC SPEED RAIDER
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 515,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu. Šest mikrospínačů. Dva spínače na střelbu.
Cena 419,- Kč.

Amiga 1200
Nejprodávanější domácí počítač. Motorola MC 68EC020/14 MHz, RAM 2 MB, TV modulátor...

SV 125 Superboard
Pro simulátory. Deset mikrospínačů. Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 380,- Kč.

SV 207 PC SPEED RAIDER PLUS
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 690,-Kč.

SV 131 Superstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

Datalux

Joyplus

QT

SV 713 Datalux-Maus
Pro Amigu. Průhledná povrchová úprava z acrylu.
Cena 649,- Kč.

SV 510 Datalux
Box pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI.
Záruční i pozáruční servis zajištěn firmou MW SERVIS.

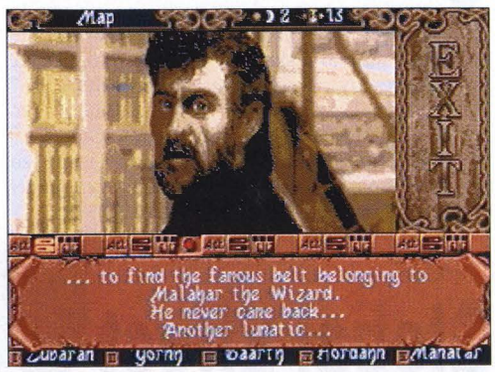
Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A4000
Autorizovaný distributor firmy Apple Computer
Uvedené ceny včetně DPH.

Apple Computer

AMIGA, PC

Ishar III

Sedm bran nekonečnosti.

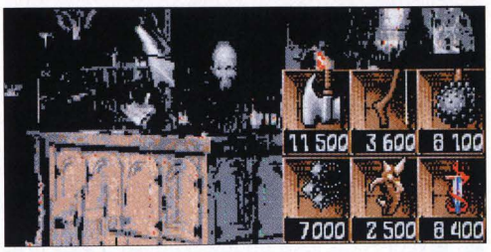


Od posledního dobrodružství vaší party na legendární planetě Ishar neuplynulo mnoho vody. Období klidu a míru bylo opět narušeno hrozbou chaosu. Zlo v podobě mocného kouzelníka se chystá znovu sestoupit a vládnout. Firma Silmarills na nás opět sesílá řady neřádů, aby jejich krev zaneřádila spořádané řady našich pařanů. Hodlá vytěžit ze svého Isharovského systému co nejvíce a tak záchrana planety Ishar spočívá zase jen na vás. Určitě se vám vaše veledůležitá mise musí podařit neboť je jasné, že na zničeném Isharu by se nemohl odehrávat Ishar IV.

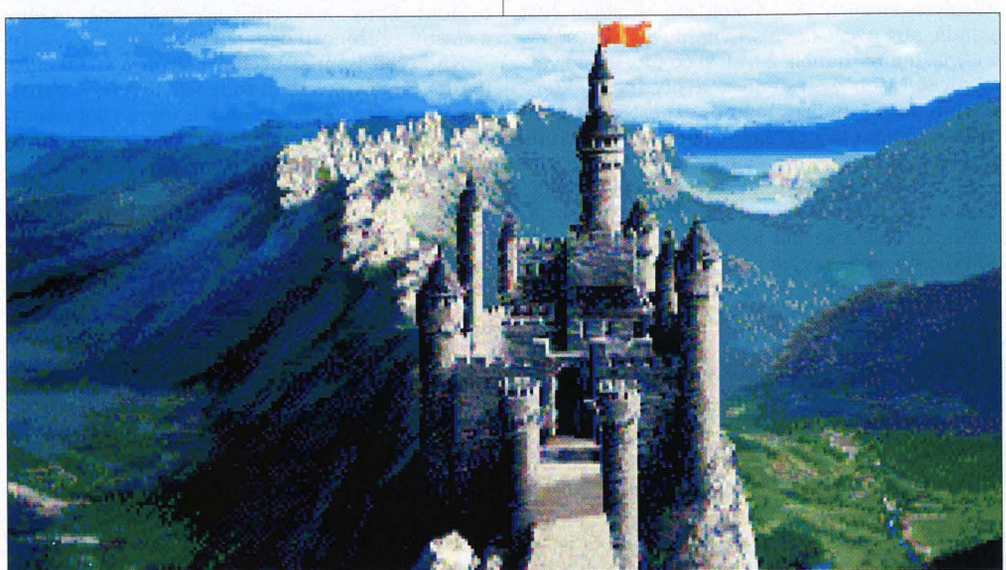
Blíží se Velká konjunkce. Planety se jednou za tisíc let dostanou do zcela mimořádného postavení, které vyvolává u astrologů a mágů vážné obavy. Otevře se brána do jiné dimenze a hrozí vstup zla. Jediným způsobem, jak tomu zabránit, není kupodivu zastavit běh planet, ale zabít ohnivého draka, původce všeho zla. Náplní hry je tedy vyzbrojit družinu, najít draka a samozřejmě zlikvidovat ho.

Na začátku hry se ocitáte ve městě. Kromě toho, že musíte navštívit pár lidí, abyste se dozvěděli, co máte dělat, hlavně pobíjíte městské pobudy a lupiče, kteří u sebe mají peníze tolik potřebné na zbroj, lektvary, jídlo a jiné věci. Hned tady se musím zmínit o jedné podlosti, kterou na vás autoři hry připravily. Hra obsahuje editor postav, takže si na začátku můžete vytvořit vlastní družinu (ale můžete ji také importovat z Isharu 1 a 2.). Já jsem si zvolil na začátku pouze jednu postavu, vědouc z předchozích zkušeností, že ve městě je asi 15 hospod, kde můžete spoustu postav nabrat. Takto jsem se procházel po městě, hrál asi hodinu, ale udělal jsem jednu podstatnou chybu. Pro zjednodušení při obchodování jsem prakticky

všechny peníze dával své první postavě a po nákupu jsem zbraně a ostatní věci rozdělil mezi ostatní. Ale pak to přišlo. V momentě, kdy jsem měl přibližně 50 000, jsem si zašel odpočinout do hospody. Po spánku se objevila hláška, že můj hrdina, kterého jsem si na začátku sám zvolil, utekl i se všemi penězi! Tato příhoda je jen završením všech chyb, které se podařilo nakupit dost a dost. První, co vás možná překvapí při vstupu do města, jsou obyvatelé. Nejenom že vydrží stát na jednom místě dnem i nocí třeba týden, ale pro vás jsou jakoby průhlední. Někdy na vás sami promluví a řeknou vám něco málo o městě, ale jinak vy s nimi

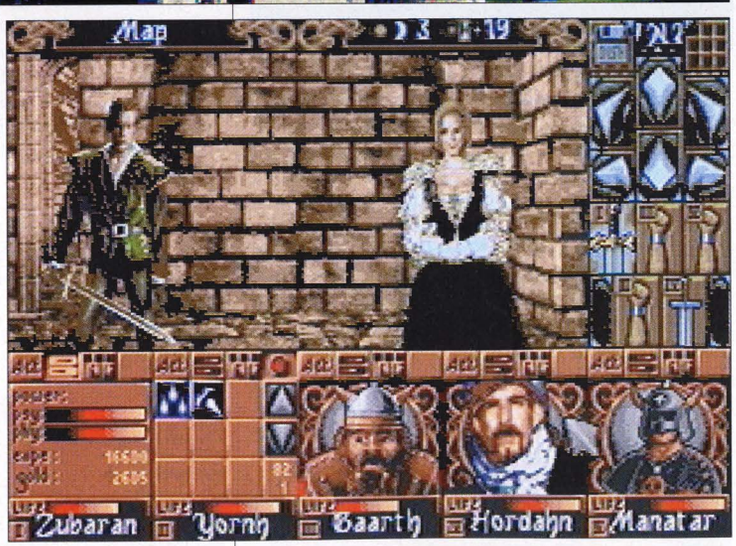


mochodem v manuálu je stručně popsán celý příběh Isharu i jednotlivé rádoby návaznosti mezi jednotlivými díly. Zahrajte si jen v případě, že už nemáte roupama co dělat. **JKL** ■



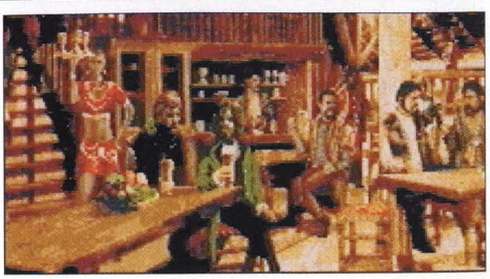
jakkoli komunikovat nemůžete. Zásah kouzlem nebo zbraní prostě ignorují a nadále se na vás usmívají. Jsou nesmrtelní, nepolapitelní.

Jako u předchozího Isharu odpočinek je možný pouze v hospodách. Vaši bojovníci by si asi při spánku pod širákem uhnali rýmu a určitě se ukašlali k smrti. Dalším extrémem jsou obyvatelé vesnice za lesem. Na těch se opravdu můžete vyřádit, pobít celou vesnici, potom odejít, znovu se vrátit a ouha, vstali z mrtvých a masakr může pokračovat.

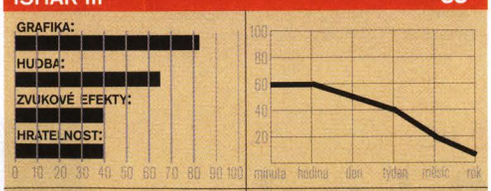


Přes všechny tyto chyby se Ishar III dá hrát. Je to zejména díky zajímavé grafice, která i na Amize hýří mnoha barvami. To je ovšem vykoupeno tím, že ten kdo nemá 1 MB Chip RAM, si ji určitě nezahraje (nebrečte mi tady, není o co stát). Muzika není špatná, je tu připraveno několik melodií pro každou příležitost.

Nicméně hra jako celek nedosáhla určitě úrovně předchozího dílu a to zejména po stránce obsahové i z hlediska hratelnosti. Mi-



ISHAR III 55%



\+ vcelku ucházející grafika
\+ více animačních vstupů do hry
\- nudné
\- hloupé chyby

DUNGEON	
Lands of Lore	80
EOB II	75
Black Crypt	70
Ishar II	68
Ishar III	55

Testováno na: Amiga 1200, HD. **Požadavky:** A500 - A1200, min. 1 MB Chip RAM. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Silmarills, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** JKL

PC

Stíny noci

aneb co na to Sierra On-line, František Fuka a ZX Spectrum?

STÍNY

Kdysi bylo v Excaliburu napsáno (tuším v nějaké recenzi), že české hry nebudeme prozatím hodnotit. Tímto bychom chtěli dát na vědomost, že toto prohlášení byl pouze osobní postoj redaktora, jenž v pomýlení smyslů psal za celou redakci. České hry jsou jako každé jiné, dobré i špatné, a na nás je, abychom je objektivně posoudili...

Původní české počítačové hry se nám začínají rodit jako houby po dešti. Čeští programátorští géniové konečně opustili své osmibitové miláčky (multimediální Sinclairy, Sharpy aj.) a ponořili se plně do práce na špatně navržených, odfláknutých a technicky zastaralých strojích PC. Ačkoli jim profesní čest ukládá, aby pécéčka ve srovnání se svými starými "mašinami" haněli, zvykli si co možná nejvíce využívat všech vymožeností a předností, které tato platforma nabízí. Mám možnost vidět nové české produkty a nahlédnout i do některých dílen, kde se hry teprve "vaří", takže dobře vím o čem hovořím. Vedle toho se však vyskytují lidé, kteří tento vývoj dosud nestačili zaregistrovat, a PC-čko, které se jim jednoho krásného rána objevilo na stole, mylně pokládají za futuristický kufřík na svého Sinclaira. Jinak si totiž nedovedu vysvětlit noční můru s příhodným názvem Stíny noci...

Autory Stínů jsou čtyři Svitaváci tvořící společnost Computer Experts. Na hře pracovali po 7 měsíců, což uvádějí i v manuálu. Je to zřejmě podle jejich názoru dostatečně dlouhá doba na vytvoření skutečně kvalitní hry, takže tohoto faktu využívají jako reklamního lákadla. Podle mého názoru to skutečně je dostatečně dlouhá doba na vytvoření kvalitní hry, takže nechápu, jak mohli dělat takovouto věc tak dlouho. Nicméně, aby to nevypadalo, že hodlám někoho pomlouvat, podívejme se na všechny nedostatky Stínů pěkně popořádku.

Hned po instalaci hry Vás zarazí jeden nemilý požadavek. Při každém spuštění z HD striktně vyžaduje v mechanice originální disketu, na kterou si hrábne, a spustí se teprve když zjistí, že kopie není nelegální. Jaké jsou výhody a nevýhody tohoto antipirátského opatření snad ani nemusím zdůrazňovat. Zapomenuté diskety v mechanice jsou požehnáním pro bootovací viry, není možné vyrobit si záložní disketu, nehledě k tomu, že to každého nesmírně obtěžuje. Navíc je tato ochrana naprosto nefunkční, poněvadž vytvoření funkční kopie (zákon jednu takovou dovoluje) je i pro laika záležitost na pět minut. Dodejme jen, že nejlepší obranou proti pirátům je hra sama, nebo ne?

Na manuálu je výrazným šesti milimetrovým písmem napsáno, že Stíny noci jsou adventure. Nejsou... Jedná se o klasickou textovku doprovázenou statickými obrázky. Grafika je sice ve standardních 320x200, 256, ale ony obrázky mají pouze něco kolem 140x80, do 50-ti barev a fakt, že nikdy neviděly scanner, přímo bije do očí. Zbytek obrazovky tvoří několik ikon a moře textu. Trochu nešikovně si autoři poradili s ovládáním hry. Akční ikony jsou zde čtyři: vezmi, polož, použij a prohledej. Funkci "polož" dnes již většina výrobců adventur nepoužívá a asi ví proč. Ostatní tři ikony se vyznačují tím, že je lze použít jak na spatřené předměty, tak i na inventorář. A to je právě kamenem úrazu. Podle čeho hra předměty v sáhodlouhých roletových menu třídí jsem nezjistil, ale mám podezření, že je to tak, abych to, co potřebuji, našel vždy až úplně na konci, popřípadě nenašel vůbec. Jinak je možno ovládat Stíny klávesnicí a myší, což ovšem z vlastní zkušenosti nedoporučuji.

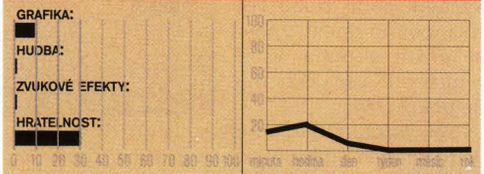
Naposled jsem si nechal příběh a hratelnost (hudba ani zvuky se tu totiž vůbec nevyskytuje). A opět se podíváme, co nám k tomu říká manuál. Hra je údajně "o něco obtížnější", což je "prospěšné pro hratelnost". Po dvou hodinách hraní jsem, myslím, tak asi v 95% hry. (Jakmile dopíšu tuto recenzi, letím do redakce a pak hurá na Slovensko, takže o těch pět procent už asi přijdu.) Přesto však musím uznat, že příběh, ač trochu jednoduchý, je nejsilnější stránkou Stínů noci. Z manuálu se dále dovíme, že hra je okořeněna černým humorem, "který také přispívá k zábavě". Zde musím velmi poděkovat autorům, že své vtipy označili hláškami typu "hehehe" nebo upozorněním "Black Humor". Díky! Bez těchto vodítek bych asi vůbec nevěděl, kde se zasmát.

Co říci závěrem? Autoři se sice poněkud potýkají s kreslením, zpracováním a dokonce i s mateřským jazykem (stylistickými chybami se to ve Stínech hemží jako v některých recenzích Excaliburu), ale zase je vidět, že se snažili a možná, že časem z jejich dílny vyjde i něco docela dobrého. Na další projekt nazvaný Dům krvavých zjevení se ale dívám poněkud skepticky, neboť nahrazení kvality brutalitou je častý, leč nedobrý způsob řešení tvůrčí krize. Přesto všechno Vám držím, hoši, do budoucna palce; někdy se zkrátka něco nepovede.

HAQUEL P. TICKWA

(Pro ujasnění, těch 16% může připadat někomu málo, ale to je způsobeno novým způsobem hodnocení, na který někteří redaktoři sdružení ve spolku N.O.H.A. přecházejí. 61% má průměrná hra ve své kategorii. Textovky patří jako nižší vývojový stupeň do kategorie adventure... Takže je to jasné? Haquel)

STÍNY NOCI 16%



\+ komunikace v češtině
\+ nízká cena (cca 185Kč)
\- provedení
\- antipirátská ochrana

TEXTOVKA	
Pán Vlků	53
Asterix a Obelix	35
Drsná cesta	31
Světák Bob	30
Stíny noci	16

Testováno na: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1MB, **Požadavky:** 286, 1 MB RAM, VGA, **Existuje na:** PC, **Výrobce, rok:** Computer Experts, 1994, **Zapůjčil:** Vochozka Trading, **Testoval:** Haquel P. Tickwa

CD-ROM pro PC

Cyberworlds

Všichni z vás určitě vědí, že CDčko má velkou objemovou kapacitu. Právě proto toho různé firmy zneužívají a nahrávají na CDčka hry, které by se v klidu vešly i na diskety. Je pravda, že to má výhodu v tom, že se nemusí nahrávat na mnoho disket, ale jen na jedno CDčko. Jenomže každý nemá mechaniku CD-ROM, že? Tohle byla malá kritika a teď již k věci. Balení s názvem Cyberworlds obsahuje tři hry a to Global Effect, Cyberchess a Air Warrior. V této recenzi se postupně zmíním o všech třech hrách. Nyní již tedy začnu. První na holení půjde Global Effect.

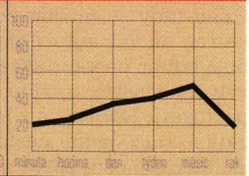
PC

Global Effect

Tato hra je určena především lidem, kteří mají rádi hry jako Simcity, Simcity 2000 atd. Účelem hry je zabrat co největší uzemí pro svoje potřeby. Děj hry se odehrává v budoucnosti. Stavět budete moci továrny, baráky, chemické továrny, města, elektrické dráty atd. Budete moci také napadat různá území svojí vojenskou technikou. Na výběr máte jaderné rakety, letadla, děla, lodě. Na území budete moci sázet stromy, křoví atd. Hudba hry je dobrá a zvukové efekty také. Grafika je ve 256 barvách a můžu říci, že povedená. Nyní se pokusím pro vaší přehlednost srovnat tuto hru s jinou. Srovnám jí například s hrou Simcity první díl, protože s druhým to nemá vůbec nic společného. Global Effect má o něco lepší grafiku a hudbu. Baví daleko déle nežli Simcity a má lepší myšlenku. Nakonec bych chtěl říci, že hra je dělána pro ty, co mají rádi strategie, kde se moc neválčí, ale spíše staví. *(Podrobná recenze verze pro Amigu byla v Ex31.)*

SHADOW

GLOBAL EFFECT 65%



\+ hra je na dlouhou dobu
\- opakovaný nápad

STRATEGIE	
Outpost	91
Populous II	90
Global Effect	65
Populous I	60
Powermonger	55

Testováno na: Pentium/100 MHz. **Požadavky:** 286, CD-ROM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Millennium, 1991. **Testoval:** Shadow

PC

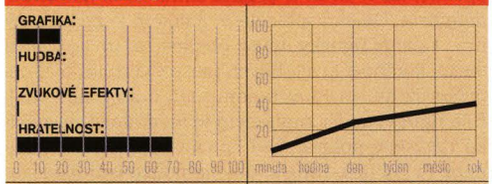
Cyberchess

Cyberchess: Jak již název napovídá, jedná se o šachy. Jsou to klasické šachy bez žádných proměn . Tím mám na mysli třeba Star Wars Chess, kde se jednalo také o šachy, ale hrálo se s figurkami z hvězdných válek. Porovnávat tyto

šachy s jinými jinak nebudu, protože to nemá ani cenu. Jak jsem již řekl, jedná se o klasické šachy, jak je známe s plátna. Pro některé je to dobře, pro jiné zas špatně. Zvuky nejsou žádné a hudba také ne. Grafika hry je průměrná. Já osobně, když bych měl hrát na počítači šachy, tak bych dal přednost Star Wars Chess (Ex27).

SHADOW

CYBERCHESS 30%



\+ Hra po dlouhé době neomrzí
\- Jen pro opravdové milovníky šachů

S P O R T	
CD Star Wars Chess	90
Chessmaster 4000	75
Maniac Chess	73
Battle Chess	65
Cyberchess	30

Testováno na: Pentium/100 MHz. **Požadavky:** 8086, CD-ROM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** On-Line, 1991. **Testoval:** Shadow.

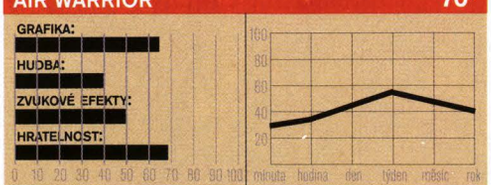
PC

Air Warrior

Tato hra je snad nejlepší ze všech tří her. Jedná se o letecký simulátor z druhé světové války. Na začátku si můžete vybrat mezi několika letadly. Pak si ještě nastavíte svou misi a může se letět. Ještě před letem doporučuji se podívat na některá dema, která obsahují manévry a triky na nepřátelská letadla. Ovládání letadla je snadné a proto i příjemné. Hudba a zvukové efekty jsou dobré. Při střílení se ozve známý zvuk kulometu po zasažení i dopad kulek atd. Zvuk vrtule působí velmi autenticky a vžije vás do situace opravdového pilota. Grafika hry mně opravdu nadchla. Celá hra totiž běží v SVGA. Přitom je hra plynulá a ani trochu se netrhá (aspoň né na mé konfiguraci Pentium/100 MHz). Všechny detaily jsou do každé skulinky propracovány. Hru bych porovnal s hrami jako jsou například Aces Over Europe nebo Aces Over Pacifik, protože hry běží ve stejném rozlišení a účel je také stejný. Jak jsem již řekl, tato hra je snad nejlepší z uváděných na tomto CDčku.

SHADOW

AIR WARRIOR 70%



\+ dobrá grafika v rozlišení SVGA
\+ naučná dema
\- ohrané téma

S I M U L Á T O R	
Aces Over Europe	90
Aces Over Pacifik	85
Red Baron	80
Dog Fighter	60
Air Warrior	70

Testováno na: Pentium/100 MHz. **Požadavky:** 386, 2 MB RAM, SVGA, CD-ROM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** On-Line, 1992. **Testoval:** Shadow

PC

Eternam

Tak tahle hlína stojí zato.

Jak každý počítačový maniak jistě ví, tak adventure jsou hry, v kterých ovládáte nějaké individuum (sebe) a řešíte různé logické i nelogické hádanky a komunikujete s lidmi. Tento typ her je většinou řešen tak, že svoji postavu vidíte na obrazovce a pomocí myši, nebo klávesnice s ní pohybujete a jednáte. Na rozdíl od tohoto typu her se v dungeonech pohybujete ať už po krajině, nebo v podzemí, ale vše většinou vidíte z vlastních očí. Mimo chození se musíte ještě starat například o jídlo, životy a výdrž.

Proč jsem to všechno psal, když je to tak jasné? Odpověď je stejně jednoduchá jako otázka, protože ... né, ještě vás budu chvíli napínat. Hru Eternam vytvořila v roce 1993 známá firma Infogrames, kterou vám připomene snad skvělá adventure Shadow of The Comet. Hra Eternam byla nejprve vypuštěna do světa na plackách (disketách), ale po čase to asi Infogrames přišlo líto, a tak hru přepracovali na CD.

Nyní se konečně vrátím k tomu, proč jsem ze začátku dělal tu přednášku o adventurách a dungeonech. Hra Eternam totiž spojuje obě tyto techniky do jedné skvělé hry. Jestliže někdo nevěří tomu, že by bylo možné spojit například tak odlišné hry jakými jsou Simon the Sorcerer a Arena The Elder Scrolls, tak mu nezbývá než číst dál. Eternam opravdu spojuje dungeon s adventurou, nebo chcete-li adventuru s dungeonem.

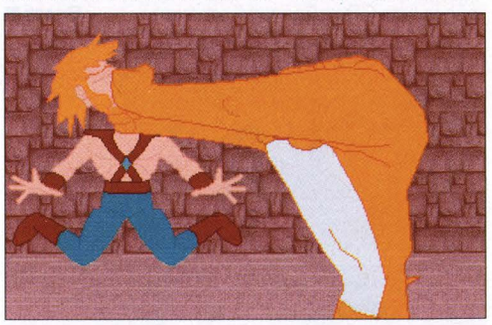
Na začátku hry se ocitáte na neznámé planetě, která je velmi podobná nám známé Zemi v dávno minulé době. Tento první mód hry je zpracován právě stylem dungeonu, takže krajinu vidíte z vlastních očí a procházíte se v slušně vykreslené krajině. Krajina je zpracováním podobná hře Betrayal at Krondor, to znamená, že krajina sama o sobě je vektorová a v ní jsou nasázené bitmapové stromy a keře, které nesou bitmapové ovoce a to ovoce klovají bitmapoví ptáci, kteří bitmapově zpívají a když nemají bitmapové ovoce, tak zobají bitmapové housenky a ..... promiňte, už jsem zase v pořádku. (To byl jen malý výpadek, ale z toho plyne, že přílišné hraní na počítači leze na .... bitmapový mozek s bitmapovými závity....) No, jednoduše řečeno krajina je skvělá. V této části hry se samozřejmě můžete pohybovat všemi směry a dokonce i lozit na blízké kopce.

Na planetě je samozřejmě (jak to již v dungeonech bývá) množství hospod a různých příbytků, ale hlavním je veliký hrad, ve kterém si užijete tolik legrace, že to až nebude hezké. (Ale bude, to se jen tak říká.) Ale abych nepředbíhal. Vejdete-li do některé ze staveb, nastoupí namísto dungeonu klasická adventura se vším všudy. Vše je perfektně vykresleno a vy konečně spatříte jak vypadáte. (Nebojte se, není to tak hrozné, znám horší případy, tak například, ten co na mě ráno kouká ze zrcadla, to se nedá vůbec s ničím srovnat.) Jedinou chybičku má tento mód hry, a tou je to, že postavičku ovládáte jen klávesnicí. Stejnou chybu udělala firma Infogrames u hry Shadow of The Comet, ve které taktéž není po myši ani vidu, ani slechu.

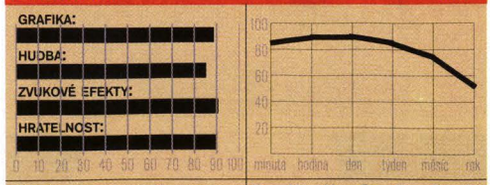
Jak jsem se již zmiňoval, tak legraci si v Eternam určitě užijete. (Zasmějí se i ti největší morousové a škarohlídi.) Jakmile jsem narazil na několik gagů, tak jsem hned běžel k telefonu jako tradičně informovat Shadowa o prvních poznatcích ze hry (my to tak děláme), ale mnoho jsem mu toho neřekl, protože jsem se tak do toho telefonu smál, že si snad chudák musel myslet, že jsem se zbláznil (já taky -ml-) (takže ml se taky zbláznil? -JKL) (ne, to bylo nedorozumění -ml-) (tak nevím, jestli je to správně -ml-).

Pokusím se vám přiblížit alespoň nějaký gag, abyste věděli, co vás čeká. Tak, šel jsem do jedněch dveří a co se nestalo, to by nikdo neuhodl, protože proti mně vyjela mašina, nebo po hradě stále šmejdí člověk s vysavačem (je to šmejd -ml-). Vše je ještě ke všemu občas doprovázeno animacemi komixového stylu. Moc se asi nesmějete co, takové gagy se těžko vyprávějí, a proto bych vám radši doporučoval, abyste si hru zahráli sami.

Další zajímavostí hry je, že přijdete-li do nějaké části místnosti, kde se skrývá něco malého, nebo na vás čeká jiné překvapení, tak se vám příslušná část místnosti zvětší na celou obrazovku. Bo-



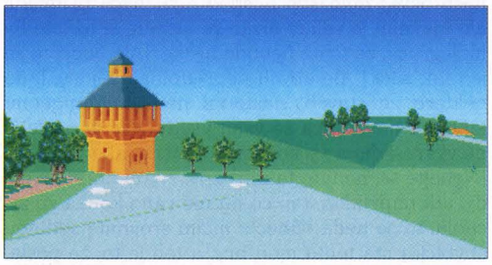
ETERNAM 83%



\+ zajímavé spojení adventure a dungeonu
\+ hudba
\- nepodporuje myš

D U N G E O N	
Ravenloft	91
Arena	86
Eternam	83
Eye of the Beholder III	81
Dungeon Master	56

Testováno na: PC 386 DX, 4 MB RAM, CD-ROM Double speed. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM, CD-ROM. **Existuje na:** PC+CD-ROM, PC diskety. **Výrobce,rok:** Infogrames, 1993. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Beast



hužel ale velmi nešťastně, protože se zvětší i pixely, ze kterých je obrázek složen, a tím se stává obrázek nesnesitelně zubatý (podobný úkaz lze pozorovat na jednom tuzemském časopise o počítačových hrách pro dospělé).

Hudba doprovázející hru je slušná a dokonce i svěží. Nakonec jsem si nechal zvukové efekty a nasamplované rozhovory. V celé hře totiž nevidíte téměř žádný text, protože vše je kompletně namluvené. Čeká vás podle manuálu 140 rozdílně namluvených charakterů. (Toto vše je samozřejmě jen na CD verzi.) Chybou je, že si nemůžete nechat zobrazovat texty, takže bez dokonalé znalosti angličtiny si téměř neškrtnete. Namluvené jsou dokonce i vaše otázky, takže na výběr odpovědí máte vždy jen A, B nebo C a za tím žádný text. Jen mluvení a mluvení a zase mluvení. Na jednu stranu je to příjemné, ale z té druhé je to velmi těžké na porozumění.

Ale i přes tyto nedostatky je hra Eternam skvělá dungeono-adventure, kterou byste si neměli nechat uniknout. A jestliže nemá někdo rád hry z dob dávno minulých, tak ho potěší fakt, že se hra neodehrává jen v minulosti. Nakonec jen jedno upozornění: Než půjdete vrátit prodejci hru Eternam, kterou si koupíte, že vám tam chybí CDčko, tak se nejprve podívejte do přiložené knížky, protože je tam CD rafinovaně schované. **BEAST**

AMIGA

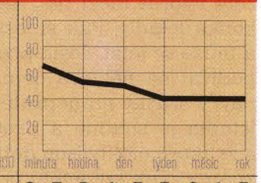
Legend of Ragnarok

Aneb desková hra, která vám ani za to přemýšlení nestojí.

Na dalekém severu probíhá bitvy mezi bohy a obry. Na kterou se stranu se přikloníte? Ragnarok, bájné to místo, podle severských bájí se jedná o poslední bitvu mezi severskými bohy a ledovými obry o vládu nad Zemí. Jsem zvědav, jak to bude vypadat. Bude to jako Populous anebo že by dungeon? No nechám se překvapit. Na úvod dobrá hudba začíná to být čím dál tím zajímavější. Nějakej chlápek s kapucí sedí nad nějakou knihou, to vypadá na intro, třeba mi trochu napoví. Kniha se otevřela, to se asi něco bližšího dozvím... Tak asi nic nedozvím, kursy rychločtení jsem totiž v poslední době nějak odflakoval. Text teda pěkně rychle scrolluje, scrolluje... a už se zastavil, no sláva, tak alespoň něco se dozvím. "...a dostal se ne Zem v podobě černého havrana. (tak bude něco s Odinem)", hm, pěkný, to jsem se toho zas dozvěděl. Snad pomůže zbytek intra. Letí havran, letí, letí, přistane ve stáji. Teď se mění v člověka (docela slušný). Člověk někam jde, jde, přišel k baráku a zaklepal. Teď se otvírají dveře a v nich... to už se nedozvím, protože intro skočilo. No, když se to tak vezme tak intro celkem šlo, uvidíme co dál. Tak toto byly moje první dojmy z Legendy Ragnaroku (dále jen LR). ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ co to jéééééééé, to snad nééééééééé. Tak toto byly moje druhé dojmy, po shlédnutí hry samotné. Ten, kdo čeká, že se bude jednat o nový dungeon či nového Populouse, tak ten je na velkém, ale opravdu velkém Omylu (záměrně píši velké O, aby bylo jasné, o jak veliký omyl se jedná). Doufám, že jsem vás teď přesvědčil, že se opravdu o nic takového jednat nebude. Teď vám řeknu o se tedy jednat bude, něčeho se chyťte, aby to s vám nepraštilo, bude to síla. Jedná se o... nějakou obyčejnou deskovou hru. Síla, že jo, docela slušný intro a teď tohle, ach jo. Možná byste chtěli vědět, o jakou deskovou hru že se to jedná. Žádný šachy, žádná dáma, žádná mlýn, nic co byste mohli znát. Máte čtverec, 11x11 políček. Některá políčka jsou trochu jiná než ta ostatní a některá jsou ještě jinčí. Máte tam i figurky. Jedny jsou tmavý, ty jsou na okrajích hrací plochy, a druhý jsou světlejší, ty jsou uprostřed hrací plochy. S figurkami pohybuji pomocí kurzorových šipek a klávesy space, paráda, samé zlepšováky. Asi vás LR moc nezaujala, že ne, no není se co divit, mně taky ne. Ale přece jenom vám o ní ještě něco řeknu. Můžete si vybrat ze dvou her (alespoň myslím ze dvou, nějak moc jsem to zas nepařil). Obě ale mají něco společné. Bere se takto, soupeřova figurka se "obklíčí" dvěma vašimi vlastními figurkami a je to, to je nejčastější způsob, na ty další si přijďte sami, když už LR budete hrát. Dalším společným znakem je způsob výhry. Černé figurky musí obklíčit, a to ze všech stran, jakéhosi krále bílých (zase Odin) (a král nemůže již dát prvním tahem mat, dobrý, ne? -ml-). Bílé figurky musí zmíněným králem dojet na nějaké vyvýšené políčko. Teď čím se liší, no moc to ale není. První hra, King's table je pouze jednokolová. Má tyto typy figurek: pěšáci, černí a bílí, a král, jen bílí. Když vyhrajete, objeví se vám menší animace, symbolizující výsledek onoho bájného souboje. Druhá hra, Rangnarok, je turnaj. Má stejné typy figurek jako King' table a navíc nějaké jiné, nevím k jakým třeba šachovým figurkám bych je přirovnal, a proto se spokojte s faktem, že jich má prostě víc. Navíc si s vámi váš protivník povídá, většinou to je nějaký hezký obr, no povídá, když mu seberete figurku tak vyhrožuje, že vás přinejlepším jen porazí apod. Jaká se zde objeví na konci animace, to nevím, protože jsem LR brzo zabalil. Nyní už víte o co se ve skutečnosti jedná. Tato hra sice má hodně much (škoda, že tu není JKL, já nejím maso -ml-), ale něco se jí přece jen přiznat musí. A to je naprostá originalita, když se přidá již zmiňované slušné intro, jistě se nějaký fanatik deskových her najde a tuto hru zkusí. Tak do toho, zúčastněte se božského souboje, vyplňte legendu Ragnaroku anebo ještě lépe, staňte se legendou. **LEWIS**

LEGEND OF RAGNAROK 50%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ docela originální
\- nuda
\- moc nezaujme

STRATEGIE	
Archon ultra	85
Battle chess II	65
Star wars chess	58
Legend of Ragnarok	53
Battle chess	45

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Doporučeno:** Amiga 1200, HD.
Výrobce, rok: Gametek & Imagitec Design, 1994. **Testoval:** Lewis

PINBALLY, PINBALLY A ZASE PINBALLY

Hmm, tak to máme 14 smrtelných výkřiků, několikero zlámaných kostí, pěti lebkám svítily oči (to byla letos úroda) no a vrata strašidelné věže si několikrát nepříjemně zívla....

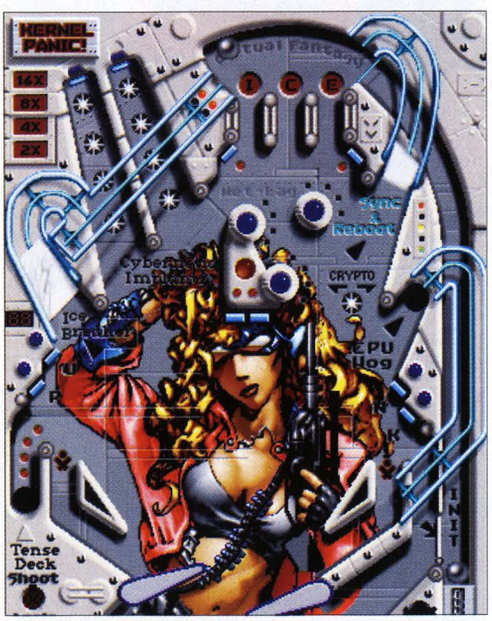
Úvodní odstavec měl být nadsazenou ukázkou závěrečného načítání bonusu u jednoho ze stolů Pinball Fantasies s názvem Stone Bones, který je mimo jiné v redakci považován za nejlepší stůl současných pinballů. V poslední době, kdy nastal menší útlum prodeje nových dobrých her, vznikla v redakci pinballmanie (v překladu 'šílenství ocelové kuličky'). Dohrávají se ještě některé starší hry, ale dobrá polovina redaktorů naplňuje svůj volný čas drcením starých skóre jednotlivých stolů.

PC

Epic Pinball Pack III

Příznivcem tohoto produktu je především Johnson. Každý z předchozích balíků obsahoval čtyři stoly. V prvním jste mohli nalézt Super Android, Pot Of Gold, Excalibur a Crash and Burn. V dalším se nacházel Magic, Jungle Pinball, Deep Sea a Enigma. Konečně třetí díl obsahuje: Pangaea, Tog Factory, Cyborgirl a Space Journey.

Jelikož se vždy jednalo o nové datadisky, od prvního dílu se toho vlastně příliš nezměnilo. EPP3 je tedy novou sadou stolů ke starému pinballu. Pracuje v rozlišení 320x240 což je sice poněkud nestandardní, ale grafice to pomáhá. Jeden pult zabírá na výšku dvě obrazovky, takže pokud jste před tím hráli PD2, připadne vám EPP3 pravděpodobně poněkud chudší. Vše vynahrazuje výborná propracovanost stolů a hra má potom daleko větší dynamiku. Hudba a zvukové efekty jsou taktéž vynikající, dalo by se říci z popisovaných pinballů nejlepší. **NAPOLEON**



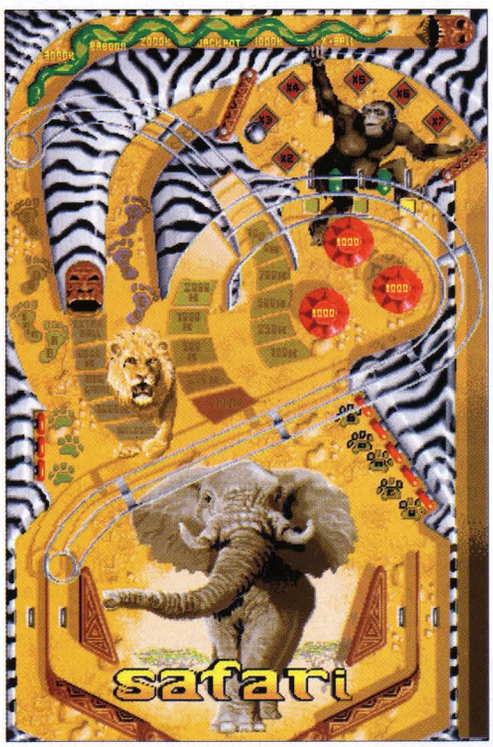
PC

Pinball Dreams II

Ani nejsou to jenom skóre co je drceno. Zabrat dostanou i jisté dvě klávesy vaší klávesnice. Jmenovitě levý a pravý SHIFT, kterými jsou ovládány klapky jež odpalují kuličku. Takto je tomu nejen u PD2, ale i u všech ostatních pinballů. Čímž chci naznačit, že jsem tímto najednou popsal ovládání všech tří her.

Nemohu jednoduše rozhodnout, který ze tří uvedených pinballů je lepší, mohu jen uvést, které redaktory si získal na svoji stranu. Na první pohled lákavý PD2 si získal především mne a DUNDYho.

PD2 obsahuje čtyři stoly: Safari, Neptun, Robot Wariors a Stall turn. Pracuje pod rozlišením 320x200 a všechny stoly jsou v něm výborně prokresleny. Každý stůl zabírá na výšku celé tři obrazovky což je v rámci našich tří popisovaných pinballů ojedinělé. Stoly ostatních totiž zabírají pouhé dvě obrazovky, ale k tomu až později. Každý stůl je také výborně konstrukčně navržen, takže kulička nesmyslně nevypadává (alespoň ne tak často). Pokud vám přeci jen kulička spadne za poslední zarážku, je možné, ji při troše šikovnosti drknutím do stolu ještě zachránit. Hudba a zvukové efekty jsou taktéž vynikající. Zde je bohužel možné nalézt oproti Epicu jednu chybu. Totiž pokud zazní nějaký ze zvukových efektů, doprovodná skladba začne hrát od začátku, takže se brzo omrzí. **NAPOLEON**



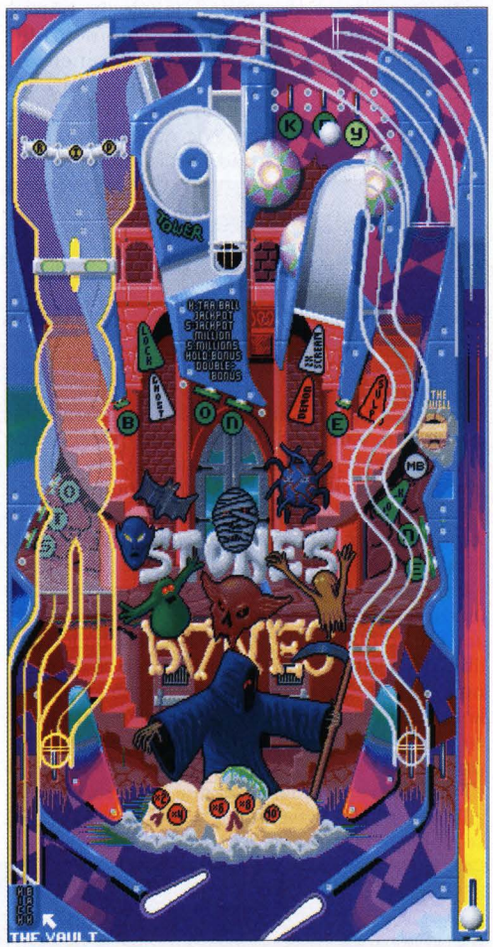
PC

Pinball Fantasies

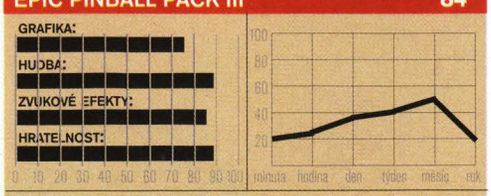
Čím upoutá tento produkt na první pohled a čím také uchvátil člověka, jenž se v redakci vyskytuje jako GenaGen, je grafika. Tedy přesněji řečeno rozlišení, které na první pohled připomene SVGA grafiku. Je to však omyl, tato hra pracuje v rozlišení 320x400. Pulty jsou opět dvě obrazovky vysoké, nicméně díky již zmíněným detailům je zde opticky stejně herní plochy jako u PD2.

Grafika je zde tedy výborná. Horší je to už s hudbou a zvukovými efekty. Jsem toho názoru, že si autoři mohli s danými tématy trochu více vyhrát. Vezměme si jen populární čtvrtý stůl, tedy Stone Bones. Při hudbě, která zde na pozadí zní, by měl běhat mráz po zádech a výkřiky či jiné efekty, jimiž se oznamuje bodový zisk, by pak měly navozovat hrůzu a děs. No nic.

Faktem zůstává, že Pinball Fantasies je dobře proveden a Stone Bones je jasným redakčním favoritem. **NAPOLEON**

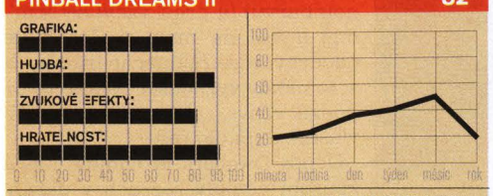


EPIC PINBALL PACK III — 84%



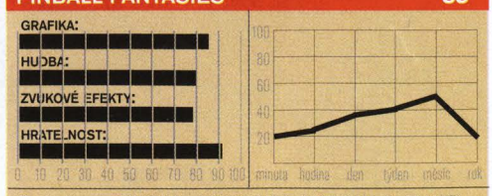
Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD, **Doporučen:** Sound Blaster. **Výrobce, rok:** Spidersoft, 1994. **Zapůjčil:** Dundy. **Testoval:** Napoleon

PINBALL DREAMS II — 82%



Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD, **Doporučen:** Sound Blaster. **Výrobce, rok:** Spidersoft, 1994. **Zapůjčil:** Dundy. **Testoval:** Napoleon

PINBALL FANTASIES — 85%



Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD, **Doporučen:** Sound Blaster. **Výrobce, rok:** Spidersoft, 1994. **Zapůjčil:** Dundy. **Testoval:** Napoleon

PC

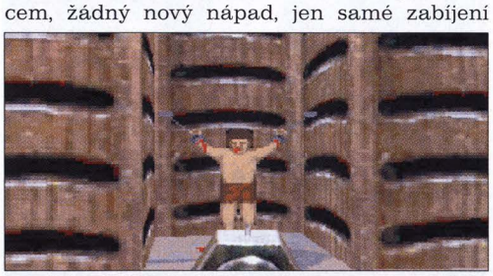
Depth Dwellers

Klidně spěte dál, čas teprve ukáže.

Máte už pokrk Dooma nebo Coridoru 7? Baví vás střílečky viděné vlastníma očima? Pak vám doporučuji hru Depth Dwellers od firmy TriSoft.

Jedná se o tradiční doomovské zpracovaní se všemi jeho vymoženostmi (kromě automapování, na které, jak doufám, nebude zapomenuto), ale přes velkou snahu nedosahuje úrovně svého předchůdce. Temnými chodbami, viděnými ultimovsky ze všech možných úhlů, se prohání množství krvežíznivých příšerek s kulomety a snaží se vás odrovnat.

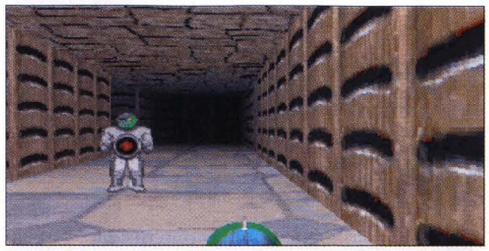
První výrazný rozdíl je ve množství druhů vašich nepřátel. Oproti pestré škále, kterou předváděl Doom, je jich tady jen slabý zlomek, a to ještě postrádají jakýkoliv nápad. Abyste se necítili mezi ozbrojenými nepřáteli jako kuře mezi smečkou lišek, dostanete na začátku lehký protonový samopal, který při troše štestí můžete po chvíli vyměnit za některou z nalezených zbraní. Nic nového pod sluncem, žádný nový nápad, jen samé zabíjení



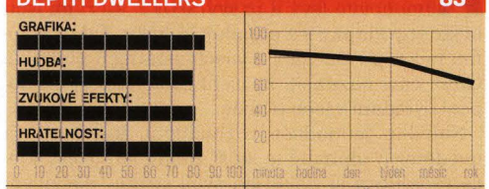
a zabíjení. Kdo střílí rychleji, ten přežije, kdo zaváhá, hraje z poslední pozice, tak to v hraní chodí. Myšlenka hry je stejná, jakou jsme měli možnost vidět již tolikrát a jak se zdá, bude to zase nějako dobu trvat, než někdo přijde s něčím originálním.

Grafika je téměř stejná jako v Doomovi, takže udržuje jím předvedenou vysokou úroveň zobrazování. To hlavně na pozadí. Na pohybujících se objektech je to nepatrně slabší, ale to se dá snadno v zápalu boje překousnout (hlavně že vím, do koho mám vyprázdnit zásobník). Důležité je, že se vše odehrává naprosto plynule, bez jakýkoliv problémů.

Po zvukové a hudební stránce se hra také drží laťky, kterou vytyčila její "velká předloha", až se zdá, jakoby se na tom nedalo nic vylepšit.

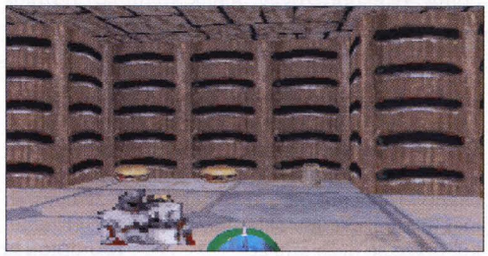


DEPTH DWELLERS 83%



+ zábava	A K Č N Í	
+ grafika	Doom	85
+ trojrozměrné vidění	Depth Dwellers	83
+ hudba	Wolfenstein	60
- žádný nápad	Spear of Destiny	57
- málo typů příšerek	Coridor 7	55

Testováno na: PC 386/40, 4 MB RAM **Požadavky:** PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** TriSoft, 1994. **Testoval:** Silver



Možná je to tak, možná ne. Kadoždopádně to stačí na dotvoření výtečné zvukové kulisy, která z velké části vytváří atmosféru hry. Není tedy nic neobvyklého, že kromě rytmického prskání elektrického kulometu slyšíte z dálky teskné úpění umírajících vězňů. Celý děj první epizody se totiž odehrává v jakémsi starém nepoužívaném dole (teď patrně slouží jako soukromé sadistické doupě), kam byl hrdina teleportován. V první epizodě musí celkem projít sedm levelů, na jejichž konci je teleport do další úrovně (jak originální!!!). K dispozici je celkem 31 epizod, takže je na co se těšit.

Hra je lahůdkou pro milovníky zatuchlých chodeb plných nebezpečí, ale rozhodně neuchvacuje svojí myšlenkou. Dalo by se říct, že to je jen další do řádky krvavých řežeb, jejichž dějová linie se odvíjí od základního živočišného pudu: přežít. Jenže to by byla pravda jen napůl. Idea hry je opravdu taková, hudba, grafika, zvuky nejsou ničím pozoruhodné, tak čím by tato hra měla upoutat a vymykat se z běžné 3D střílečky? I když to na první pohled nevypadá, hra má jeden superoriginální nápad, který, ač se to nezdá, má velký vliv na hratelnost hry. Celá hra je dělaná tak, že můžete zvolit speciální mód vidění a nasadit si brýle k tomu určené (to musí být prima pohled na člověka hrbícího se u monitoru s podivnými brýlemi, kde má každé sklíčko jinou barvu) (a proč, vždyť se hrbí - ml-) a vše na monitoru se bude odehrávat trojrozměrně (rád bych si to někdy vyzkoušel. Někdo to už použil dříve, ale nevím, jak to vlastně dopadlo. -ml-)

Depth Dwellers je bomba, která způsobí nemalý rozruch v pařanských řadách a rozhodně bude motivací pro všechny výrobce her.

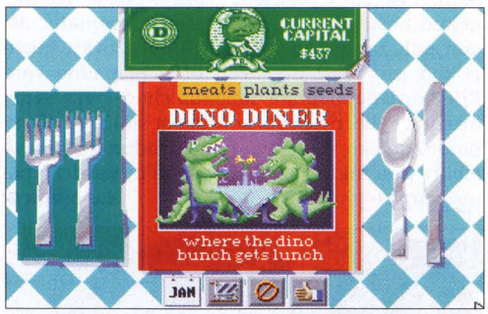
SILVER

PC

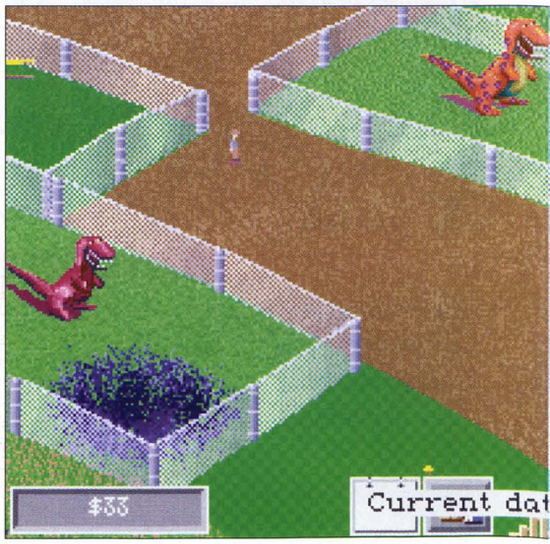
Dinopark Tycoon

Vybudujte pravěký zábavný park.

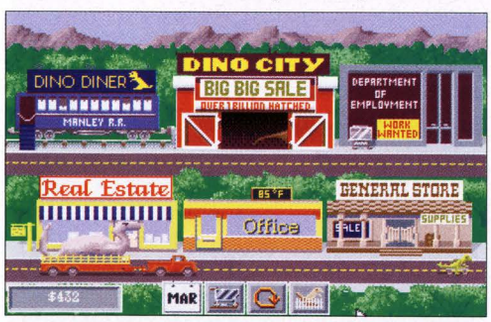
Kdo z vás by se nechtěl na chvilku ponořit do tajemství pravěku? Kdo by se nechtěl podívat na ta milá stvoření, která měří přes dvacet metrů (já, já, já. Ticho, vy srabi!). Tento sen se vám již asi nesplní. A právě proto, že se vám sen nesplní, přišla firma MECC s dobrým nápadem udělat na tento motiv hru. Hra nese jméno Dinopark Tycoon a byla udělána v roce 1993. Jak jsem se již zmínil, hra je dělána s pravěkými zvířaty. To ale neznamená podle firmy MECC, že se děj musí odehrávat také v pravěku. Ptáte se, jak to? Já odpovím jednoduše. Takto. Nyní se již budu věnovat hře a přestanu vás na ní lákat, protože po delší chvilce napínání by jste mě už určitě zbili ve firmě JRC u Máje, kde mimochodem trávím své volné chvíle. Že jo Marty, Jacku, Tondo, Honzo, Zuzano a zapomenutý Jaguaristo Maruku. Teď k věci.



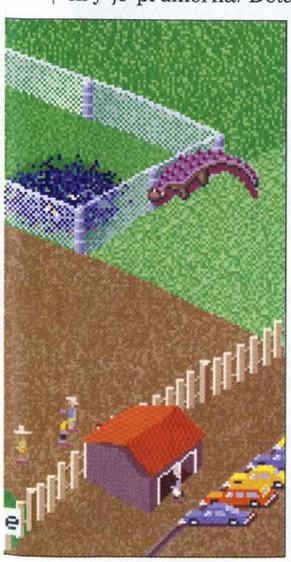
Na začátku hry již sami uvidíte, v jaké době se nacházíte. Ano, je to tak, nacházíte se v současnosti. Vaším úkolem ve hře je postavit zábavný park pro lidi a to pomocí již zmiňovaných pravěkých přátel. Že to není nic jednoduchého pochopíte na začátku hry sami. Hra je totiž propracována do nejmenších detailů a to ne jenom v grafice, ale i v obsluze parku. Tak tedy. Na začátku si nejdříve musíte koupit pozemek, na kterém bude váš park vystavěn. Pak je na řadě zakoupit pletivo nebo jiná zabezpečení proti úniku zvířat. Na



výběr je mezi: elektrickými ploty, dřevěnou ohradou, betonovou zdí. Po těchto tazích si již můžete koupit pravěkou zvěř. Tím ovšem vaše práce nekončí. Na řadě je nákup potravin. Samozřejmostí je, že každé zvíře vyžaduje jinou potravu. Jeden chce myši, druhý zase prase atd. Pak se nesmí také zapomínat na vodu. Jenomže tím vaše práce stále ještě nekončí. Protože vy na všechnu práci nestačíte, musíte najmout pomocnou ruku. Najmout můžete buď účetní, vrátnou, kuchaře, krmiče, hlídače atd. Tímto vaše práce ale stále ještě nekončí. Na řadě je prodej a nákup pozemků, zvěře a dalších důležitých věcí. To je snad vše. Toto vše musíte ovšem nakoupit z vašich peněz, kterých není moc. Na začátku hry máte 19 000 dolarů. Proto doporučuji si zařídit ty nejdůležitější věci. Koupit pár dinosaurů jeden pozemek, pletivo a rychle otevřít. Ptáte se proč? Protože na tom, co si budete moci dovolit za atrakce, závisí samozřejmě peníze. A peníze závisí na počtu návštěvníků. A počet návštěvníků závisí na atrakcích. Jednoduché, že? Pro vaší potřebu bych chtěl uvést co znamenají ty atrakce. Atrakce jsou již zmiňovaná pravěká zvířata. Například nejdražší a nejžádanější atrakce je Vegasaurus, který stojí 25 000 dolarů. Jestliže máte tohoto drobečka, tak se opravdu nemusíte bát krachu. Ano, slyšíte správně. Ve hře nesmíte dopustit, aby vám nechodili zákazníci, protože z nich máte peníze, ze kterých platíte daně, jídlo, vodu atd.

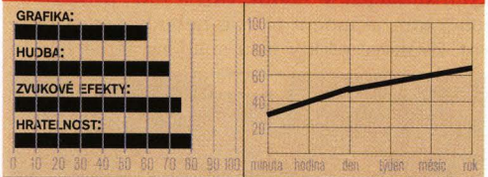


Teď se již zmíním o zpracování hry. Skoro po celou dobu vidíte hru z něco jako 3D pohledu. No prostě jak to vidíte na obrázcích. Podle mého názoru to činí hru přehlednou a zajímavou. Grafika hry je průměrná. Detaily jsou sice precizně propracovány, ale barvy a krajina na dnešní dobu prostě není taková, jakou bych si ji představoval já. Hra pochopitelně běží jen na grafické kartě VGA. Hudba a zvukové efekty jsou na dnešní dobu velice povedené. Po celou hru slyšíte hudbu typu našich pravěkých předků (na svou dobu velice povedených -ml-). V parku se ozývají výkřiky vaší zvěře, zpívající ptáci atd. Tohle vše slyšíte pochopitelně jen se zvukovou kartou.



Dinopark Tycoon bych si dovolil porovnat s hrou jako byl třeba Populous II. Vzhledem k tomu, že se jedná o stejný pohled ze shora a podobný nápad, u mně stejně vyhrává na plné čáře Populous II. A srovnání s hrou Outpost? Dinopark Tycoon nesahá této bezvadné strategii na CD-ROM ani po kotníky. A co takhle podobný Sim Farm? Obě tyto hry mají podobný nápad a zpracování. Jedná se také o výchovu zvěře, i když těch pár milionu let je přece jen trochu znát. Tak to je s porovnáním vše. Ještě ke konci bych vám chtěl říci, že Dinopark Tycoon není jen slušná hra. Hra totiž obsahuje něco jako encyklopedii pravěkých zvířat. Jestliže ji otevřete, dozvíte se, kdy přesně zvíře žilo, co jedlo, kde se nejvíce vyskytovalo, kolika se dožívalo let, kolik měřilo a mnoho dalších zajímavých informací. Všechny tyto informace jsou pravdivé a doložené, takže vy, co máte problémy s přírodopisem, neváhejte a zahrajte si tuto hru (jsou tam taky kočky? -ml-). To je k této hře již vše a u dalších recenzí nebo návodů (právě dohrávám Myst) nashledanou. **SHADOW**

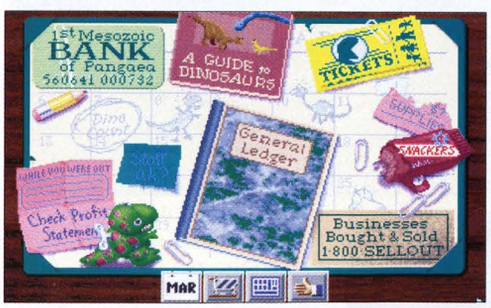
DINOPARK TYCOON 80%

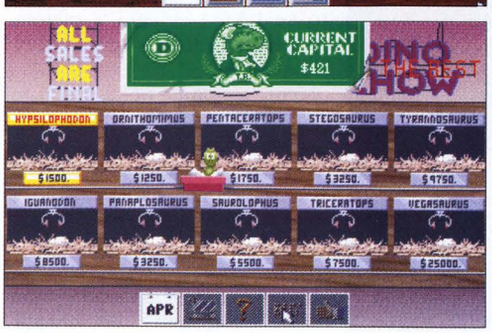


+ dobrý nápad
+ velmi dobrá nauka o pravěkých zvířatech
+ velká přitažlivost
+ neomrzí
- průměrná grafika

STRATEGIE	
Outpost	91
Dinopark Tycoon	80
Populous II	78
Populous I	70
Simcity	60

Testováno na: Pentium/100 MHz. **Požadavky:** 286, 2 MB RAM.
Výrobce, rok: MECC, 1993. **Testoval:** Shadow





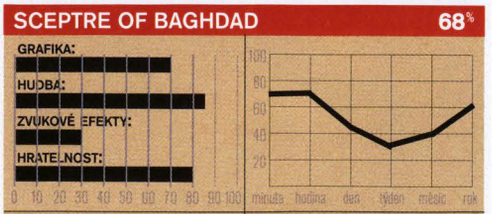
■ C64

Sceptre of Baghdad

Kdo by neznal městečko Baghdad z pohledu pohádkové Fantazie, jeho nástrahy a záludnosti, ale také hrdiny, jež tyto problémy překonávají a vše dovedou ke zdárnému konci. Hra Sceptre of Baghdad od Psitronic soft. vám umožní dostat se do pohádkové říše tohoto města (popelnice, prostitutky, drogy... hm). Temné síly ďábla se zmocnily posvátného žezla města Baghdad a získaly nad ním nadvládu. Vaším úkolem je přinést žezlo zpět, aby byli tamější obyvatelé opět šťastni. V úvodní obrazovce máte několik možností a to navolit si jednu z pěti hudeb, která vás bude během vaší nebezpečné cesty doprovázet, nebo, pokud nejste otrlí pařané (jako já), volba nekonečnosti energie je tu také. Vy, jenž nemáte joystick (na hlavě -ml-), nevěšte hlavu do klína, hrát se dá i na klávesách.

Hra je založena na principu seber-použij. K dispozici je mnoho věcí od klíčů, mečů, vaků, šípů až po samotnou bájnou Aladinovu lampu. Počet věcí, které právě nesete, je limitován počtem pět. Všechny věci, na které cestou narazíte, se vám k něčemu hodí. Jako například: flétna k navinutí lana, mucholapka na Muchu (pardon-mouchu), se kterou pak musíte zasytit pavouka, ale konec řeči, ať to nemáte tak jednoduché. Hra jistě zaujme svou pěknou hudbou, ale mne zaujala především možnost pokračovat v tom místě hry, kde jsem se vrhl do smrtelného lože. Grafika je docela obstojná - vše, na co narazíte, ať jsou to štíty, meče, či ostatní nepřátelé (pokud vůbec poznáte, že to jsou štíty, meče či ostatní nepřátelé), je dopodrobna vykresleno a když si k tomu zvolíte tu správnou hudbu, hra nabere na obrátkách. Efekty sice nepatří mezi slunné stránky této hry, ale plynulá animace vše jistě zpraví. Malou radu na závěr. Nekoukejte se na šerednou medúzu, jinak zkameníte! **ALIDOR**

SCEPTRE OF BAGHDAD 68%



+ pěkná hudba
- nelze si ponechat všechny nalezené předměty

ARCADE	
Mayhem in Monsterland	98
Great Giana Sisters	80
Sceptre of Baghdad	68
Addam's Family	65
Bobix	62

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** Psitronic soft., 1993. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Alidor

PC

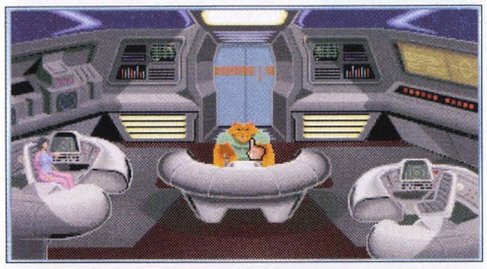
Return to Ringworld

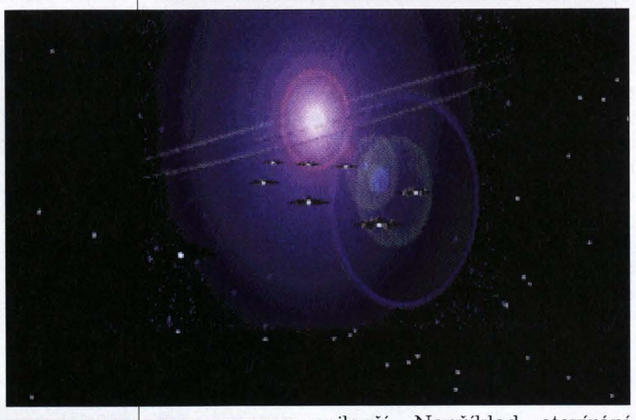
Opět v prstencovém světě.

Asi pamatujete na hru Ringworld. Jednalo se o vesmírnou adventuru, kde nechyběla jak dobrá zábava, tak i velké dobrodružství. Hra měla ovšem stejně jednu velkou vadu! Chyběla jí dobrá hudba a zvukové efekty také za moc nestály. Možná to bylo tím, že v době, kdy se tato hra dělala, ještě nebyly tak rozšířené hry na CD (dalo by se říci, že vůbec). Přesto byla hra velmi úspěšná a dostalo se jí velkého uznání po celém pařanském světě. Firma Tsunami proto začala pracovat na pokračování této hry, která nese jméno Return to Ringworld. Hra vyšla na trh v tomto roce. Nyní se ovšem páni z Tsunami (tedy aby jste mi rozuměli, firma Tsunami) poučili a udělali hru na CD-ROM. Že se jedná již o něco velmi dobrého a propracováno, se, doufám dozvíte z této recenze ke hře Return to Ringworld, která začíná začíná příběhem, popisujícím, kterak letíte vesmírnou lodí (dokonce i vesmírem. To by člověk neřekl, co?). Stanou se ovšem nečekané věci. Na loď přijde černý pasažér (černoch a nebo je to ve tmě? -ml-) neboli pirát, který vás unese a loď obsadí. Tím začíná vaše dobrodružství, kde na vás čeká nejedna překážka. Tím jsem vám chtěl také naznačit jenom krátce příběh, protože osobně si myslím, že vás vůbec nezajímá a pak ho jistě uvidíte na hře až si ji koupíte (tedy doufám vy, piráti CDčkových her. Viď že jo, M.Š).

Samotná hra začíná v místnosti, kde spíte. V této místnosti ovšem nemusíte vůbec nějakou dobu hrát. No opravdu. Ve hře totiž nejste jeden, ale rovnou tři. Z toho jeden muž a dvě ženy. Tak tedy jestliže budete mít problémy, jak otevřít dveře zevnitř, tak neváhejte a otevřte je zvenku s jiným vaším přítelem. Postup přepínání je velmi jednoduchý a prostý. Zmáčknete pravé tlačítko na myši. Tím se vám objeví hlavní menu a pak již zbývá jen klepnout správnou ikonu a vybrat si mezi lidmi neboli vašimi přáteli. V hlavním menu se také nachází sbírání věcí, chození, mluvení, pokládání atd. Tyto věci ovšem nejsou v menu napsány jako například tomu bylo u Manic Mension 2, ale jsou dělány obrázkově v podobě malých ikonek. Příkladem bych dal třeba hru Police Quest, kde je to děláno velmi podobně. Používáni věcí je také podobné jako v této hře a menu na sbíraných předmětu jakbysmet. Zajímavé na hře je, že v některých místnostech se nacházejí počítače, ve kterých se můžete doslova „šťourat". Najdete v nich důležité informace o lodi a lidech na ní. Můžete si na nich zahrát vesmírné hry atd. Pohled na vaši postavu není nijak převratný. Vidíte ho nějak jako 3D pohled. Podobně to bylo například u hry King Quest 6 a podobně.

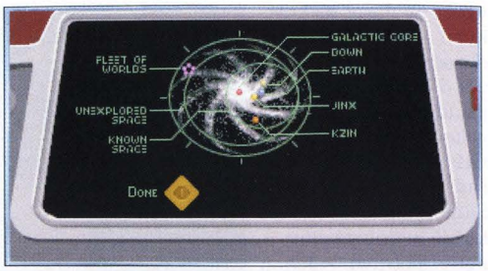
Teď již ke zpracování hry. Grafika hry je celkem dobrá, ale detaily nejsou takové, jak jsme si již zvykli vídat na dnešních CD hrách. Možná to je tím, že hra neběží v SVGA, ale jen ve VGA. Chození postavy je plynulé a dalo by se říci, že velmi realistické. Hudba je pochopitelně v CD kvalitě a je naprosto vynikající. Při dramatických situacích je hudba vážná atd., protože situací tam je moc a to zde nebudu vše popisovat. Zvukové efekty jsou snad na téhle hře to

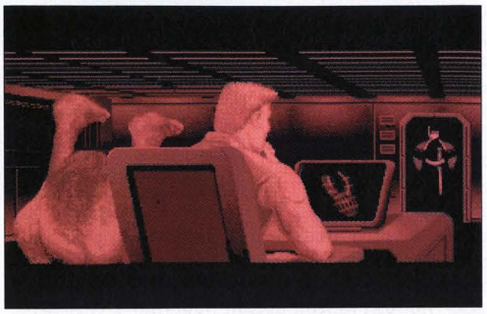




nejlepší. Například otevírání dveří je natolik provedené, až jsem z toho za celý den neumyl ani jednu mrtvolu (hrůza, co?). To se týká i střílení z pistole, chození, mačkání různých tlačítek atd.

Nyní se vám pokusím tuto hru porovnat s jinými. Space Quest, poslední díl: Grafika je naprosto stejná. Tato hra měla ovšem velmi slabé zvukové efekty a hudba také za moc nestála. Hra má také stejné prostředí, takže by se dalo říci, že nic nového pod sluncem nám firma Tsunami nepřinesla.

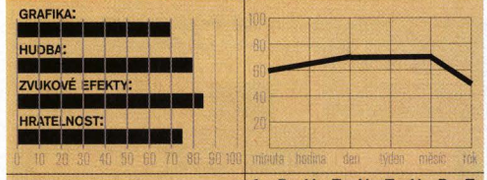




Ringworld první díl: Grafika se téměř neliší, zato v hudbě a zvukových efektech je slyšet znatelný rozdíl. Jak jsem již řekl, je to také tím, že druhý díl je na rozdíl od prvního již na CD. Space Quest předposlední díl: Grafika je velmi podobná a prostředí také. Jak jsem již řekl, hra Return to Ringworld není zas tak nic nového na vašich monitorech. Na konci této recenze bych chtěl říci, že hra je přes opakované téma stále dobrou pařbou (nyní se pokusím říci vám toto: tato recenze též -ml-) a ten, kdo dohrál její předchozí díl, si nesmí druhý díl v žádném případě ujít.

SHADOW

RETURN TO RINGWORLD **84%**

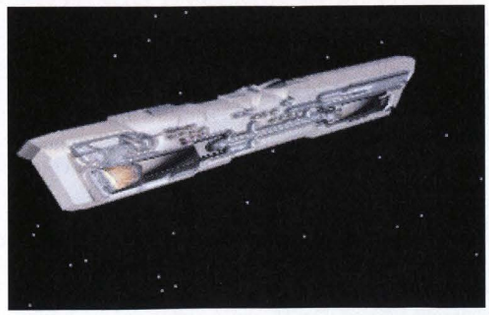


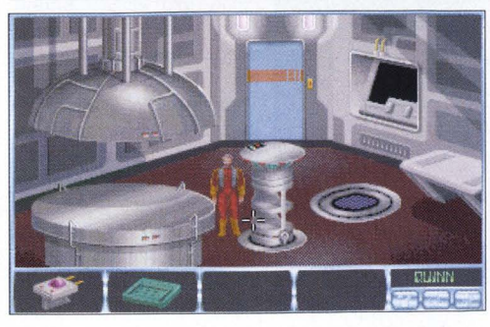
\+ plynulost a rychlost na singl speed CD-ROM
\+ dobré zvukové efekty
\- ohrané téma

ADVENTURE

Return to Ringworld	84
Space Quest	80
Ringworld	75
King Quest	70
Police Quest	70

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386/33, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Tsunami, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Shadow





PC

Tajemství Oslího ostrova

Tak je to tady. První dobrá česká hra na PC je pokořena. Ano, čtete dobře. Hru jste již mohli vidět v Excaliburu 29, kde byla recenzována. Hru jsem hrál asi dva dny, než jsem ji dohrál a můžu říci, že to dalo velkou práci. Několikrát jsem se nemohl dostát dál, a byl jsem opravdu bezmocný. Tímto jsem chtěl naznačit, že mi pomáhal ještě jeden člověk, kterému tímto děkuji. A protože chtěl být jmenován, tak ho nyní jmenuji. Říká si Krabathor a je to kluk jako buk (mimochodem rád si hraje na vojáky a umí vysoký Olí na skateboardu). Teď již k návodu.

Jestliže v návodu bude napsáno "promluv si" a vedle budou číslice, tak jsou to otázky nebo odpovědi, které postupně musíte volit v jakém jsou napsaném pořadí. Návod je velmi stručný a obsahuje jen nezbytné tahy k dohrání hry. Všem vřele doporučuji se nejen řídit podle návodu, ale i něco si jen tak na něco vyzkoušet. Programátoři měli velký vztah k humoru a doplnili hru bezvadnými vtipy. Teď již přichází samotný návod.

Na začátku hry jste se ocitli na pláži, kde projděte křovím. Nyní se nacházíte na něčem, co vypadá jako mapa ostrova. Zde se vydejte na pobřeží. Seberte láhev. Také seberte vodu z moře, kterou si naplníte do úst. Sbírá se stejnou ikonkou jako věci. Nyní se vraťte spět na mapu ostrova a běžte k velkému stromu. Seberte kámen, který se nachází u druhého kořenu zprava. Opět se vraťte na mapu. Vydejte se k sopce.

Zde se nejdříve podívejte na trávu pod vašima nohama a pak ji také seberte. Vraťte se na mapu a jděte k chatě. zde otevřte dveře a vejděte dovnitř. Na zdi je dýka, kterou seberte. Hned po sebrání ji nabruste sebraným kamenem. Teď již také můžete vyplivnout vodu z moře do krbu (jak to jenom dělal, že měl v ústech vodu a srozumitelně mluvil. Někdy se na to zeptám programátorů). Nyní vyjděte ven a zavřete dveře. Seberte dřevo a za ním ihned pádlo. Teď obejděte chatu směrem k lesu a pak směrem do leva. Potom vylezte na komín. Jak jste si již všimli, dostali jste se komínem na půdu. Hned po probuzení prohlédněte dvakrát odhozené harampádí. Naleznete měch na nafouknutí člunu (který zatím nemáte - kiš, kiš, kiš kiš). Potom zmáčkněte červené tlačítko na bedně u okna. Propadnete se do přízemí k oslímu kouzelníkovi. Ten vám po dlouhém rozhovoru dá čtyři úkoly. Nyní vyjděte ven z chaty a dejte se na mapu. Zajděte opět k velkému stromu. Tam se dejte doprava a opět doprava. zde nožem rozřízněte kůru stromu a seberte vytékající kaučuk do láhve. Pak si také promluvte z kvetoucí orchidejí (2, 1, 2, 3, 1, 1). Po promluvení se vraťte se na mapu a jděte do džungle. Dejte se do leva k sedícímu oslovi. Zde si s ním také promluvte (2, 1, 2, 2, 2, 3, 1, 2 , 3). Hned v zápětí si s ním promluvte znovu (2, 3, 1, 3). Pak se vydejte k automatu (něco jako ta hrobka, jak by řekl ml a JKL) a do něj nalijte láhev s kaučukem. Za to dostanete nafukovací člun. Nyní se vraťte na mapu a běžte na pláž. Zde použijte nafukovací měch na člun. Pak také pádlo na člun. A člun zase na vodu. Hned do člunu vlezte a nyní se můžete vydat na plavbu na malý ostrov. Tam použijte palmu. Spadne vám kokos, který seberte. Jděte doprava a tam prozkoumejte náhrobní kámen. Seberte kotvu. Také si popovídejte s mrtvým pirátem kapitánem Kidem (1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 2). Teď běžte zpátky do člunu a jeďte opět na velký ostrov. Zde běžte k chatě, do které ihned vlezte. Použijte kokos a promluvte si s červeným závěsem neboli s oslem (1, 1). Dostanete kouzelný svitek. Běžte zpět na mapu a z mapy k velkému stromu. Zde použijte kouzelný svitek od kouzelného osla. Jak jste si všimli, objevila se páka, za kterou zatáhněte. Vlezte do nového otvoru. Nyní se ocitáte v koruně stromu. Seberte liánu a promluvte si s ptačím hnízdem. Dostanete list. Vlezte opět do díry, kterou se dostanete zpátky

před strom. Jděte hned opět dvakrát doprava až ke kvetoucí kytce. S tou si promluvte (1, 2, 3, 1, 2). Nyní běžte zpět na mapu a z ní se vydejte k chatě. Vlezte dovnitř a použijte list. Opět si promluvte se závěsem neboli s již zmiňovaným oslem (1, 1). Dostanete další svitek (nějak se to opakuje, nezdá se vám?). Běžte zpátky na mapu a z ní se vydejte do džungle. Jděte ke stromu s vínovou kůrou a zde použijte svitek. Po uzrání seberte dvě nožičky párku (na strom musíte vyskočit několikrát. Prostě řečeno tolikrát, dokud se vám to nepovede. Někdy to může být i desetkrát). Nyní použijte liánu na kotvu a kotvu s liánou na párky. Opět se vraťte na mapu a běžte na pobřeží. Zde upravenou kotvu použijte na palmu a běžte k pozadí sopky. Co se posléze stane, to uvidíte sami. Běžte k žralokovi, na kterého se podívejte. Až bude žralokova tlama v detailu, tak mu seberte zub. Nyní se vraťte opět na mapu a běžte opět do chaty. V chatě použijte zub a promluvte si se závěsem nebo vlastně víte s kým (1, 1). Dostanete opět další svitek, který hned použijte. Nyní jděte na mapu a z mapy na Mys. Zde se pokuste sebrat kamínek na konci výběžku. Co se stane, uvidíte dobře. Spadli jste do vody. Ve vodě seberte perlu a truhlu. Nyní již můžete použít kámen, který vám umožní se dostat ven z vody. Teď již jak to známe. K mapě, pak do chaty, použít perlu, promluvte si se závěsem (1, 1), uložte získaný svitek. Jděte na mapu a zní se vydejte k Velkému stromu. Zde vejděte do díry. Na koruně stromu použijte truhlu na hromadu listí pod ptačím hnízdem. Teď se vraťte dolů, kde seberte modrý krystal, který vypadl z rozbité truhly. Nyní se zase vraťte na mapu a zní k sopce. Zde použijte dříví na žhavou lávu. Udělá se vám tím lávka a cesta přes žhavící peklo je volná. Teď se již nacházíte u kamenného osla, do kterého vlezete nosem. Vevnitř dejte modrý krystal do pravé díry a červený do levé. Tímto se vám otevřel levý vchod. Vylezte na plošinu mezi oslíma ušima. Po pádu použijte svitek. Kladivo, co jste dostali, použijte na tmavé místo ve zdi. Do zdi také po vykonaném činu vlezte. Ocitnete se v místnosti, ve které běžte ke dveřím. Znenadání se v nich objeví Le Gek. S ním si popovídejte (1, 1). Pak ještě jednou (1) a to je vše. Nyní vás čeká závěrečné demo, ve kterém firma chtěla něco naznačit. Co?

U dalších návodů nashledanou. **SHADOW**

DISTRIBUTOR

Hru Tajemství Oslího ostrova si můžete telefonicky nebo písemně objednat (PC-min. 286, 3,5"HD + manuál) za cenu 240 Kč + poštovné na adrese:
Vochozka Trading
Dukelská 373
57201 Polička
tel.: 0463/22 373

AMIGA

Ze začátku je dobré vygenerovat si vlastní partu, nebo vybrat ve městě ne úplně nejlepší charaktery, protože asi ve 3/4 hry se budete muset rozloučit hned se dvěma členy party najednou. Ty nejlepší si necháte nakonec a vezmete je do podzemí, kde zabijete..... he, HE!!

Až se objevíte ve městě, chvíli se rozkoukejte, projděte dle mapy celé město i s hospodama a krámama, pobijte pár zlodějů, něco kupte a jedem! Až budete mít alespoň 20000 po, podívejte se na mapu, máte tam vyznačeno zeleně místo, kde sídlí astronom Mernith. Je to starý ožrala, tak mu kupte cestou likér, je to ta největší láhev, co ve městě mají.

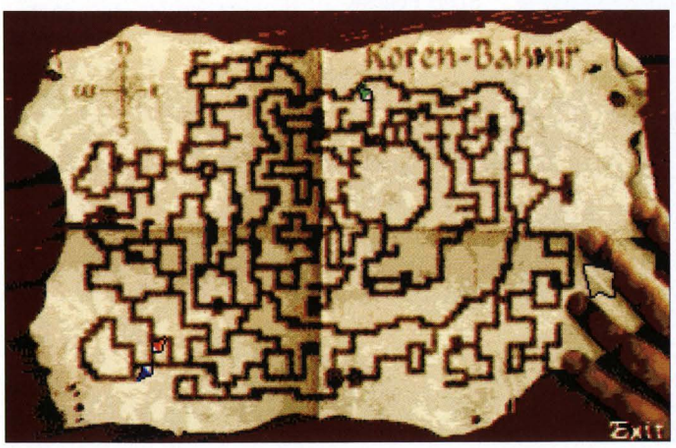
Bohužel, město se dělí na dvě části. Na zbohatlické sídlo, které obsahuje věci jako: knihovna, palác, divadlo, Mernithovo sídlo, banka; a na chudinskou část, která toto sídlo obklopuje. Vchod do sídla je z jihozápadu a ještě k tomu budete muset zaplatit veliteli stráží 4000 po. Nesnažte se ho zabít, vojáci by po Vás šli. Aléé.... Jde ho sejmout fireballem, ale je to nečestný.

Kousek od tud je banka, ve které nechte většinu svých peněz, abyste se pro ně mohli později se ziskem vrátit. Dojděte k Mernithovi - zelená šipka na severu zbohatlické čtvrtě, dejte mu likér, on Vás pošle k Matheru Fudiovi a dá Vám kartu, kterou Fudiovi doručíte. V jihovýchodním rohu města je brána se schody, před kterou leží pergamen. Vemte si ho, číst ho nemusíte. dojděte k nejbližší hospodě (sever, východ). V putyce naslouchejte, osloví vás mladý muž. Kupte tam večeři, odpovězte ano a on vás zavede k oné bráně za rohem ke svému mistrovi. Odpovězte: ne, ne, ano. Dejte dědkovi kartu, otevře pro Vás teleport do jiného světa. Pravej Kotel začíná!!!

Než tam vlezete, dojděte do banky pro úspory, nakupte nějaký ten proviant, tzv. chlebek, nějaký meč a brnění pro válečníka. V lese se dejte na jih, mlaťte obří sršně a jinou havěť a až dojdete na mýtinu, posbírejte houby, ty se dají prodat. Otočte se na východ. Jděte až co to půjde a začněte hledat průchod do východní části lesa (jen jeden). U průchodu hlídá trapný medvěd. Zabít!

Pokud jste nezabloudili, jste ve východní části lesa. Jděte opět nadoraz na jih. V jihovýchodním rohu východní části lesa najdete mývala, který tvrdí, že je kostymér z divadla, ve městě dá Vám listinu a prosí, abyste to donesli Fudiovi. Vraťte se k teleportu - sever, západ, průchod, sever, vlezte k Fudiovi, dejte mu pergamen od mývala. Dostanete klíč od jeho domu, což je žlutá šipka na mapě a magický recept. Vlezte mu do bytu, seberte láhev na míchání lektvarů a náhrdelník, který si musíte nasadit. Jděte do hospody Kelonia - nachází se u jižních hradeb sídla. Naslouchejte, dostanete důležitou přísadu do lektvaru pro mývala. Dokupte zbytek toho, co po Vás požaduje recept a z uvedených přísad vyrobte lektvar, který doneste mývalovi do lesa. Po super morphingu z mývala na člověka dostanete logo Silmarills, které dejte chlápkovi v divadle. Otevře se vám teleport do mokřadů...

Tento teleport se podruhé a pak již pořád stejně v divadle objevuje pouze ve 2 hodiny v noci. Protože žádná brána není rozlehlá, ale za to se mění v průběhu hry, nenacházíte mapy. Nebojte, změny jsou minimální, zvládneme to. Jediný úkol se v mokřadech zatím skrývá a to najít a zabít vůdce domorodců. Ale bohužel, je to takový chudák, že až chudus. Zabte ho... HE! HE! Na domorodcích ve vesnici si můžete naškudlit úrovní kolik chcete, poněvadž se nebrání... he, HE!!! (-nečestné +efektivní +nutné +hezké +sadist...no FUJ!), doporučuji. Jak to udělat: odejít z vesnice, bude nahrávat, vrátit se, jsou tu znovu, hezké! Leopardy mlaťte hodně (je to zdravé - Pumprdlík-), jejich kůže se dá výhodně zpeněžit. Na největším prostranství seberte krystal a vraťte se do města. Starý známý ze začátku hry Vám sdělí, že v La Ville (jméno města) se leccos změnilo, je zde nový park, nová ulice, vopice... ééé, v knihovně jsou nové informace, jenže Vám jsou na nic, protože čtete návod což znamená, že jste tzv. Mezci, což znamená nezkušený nebo zakyslý pařan říznutý lenochem.



Druhý den ve 2 hodiny v noci jděte znovu do mokřadů, místo šelem by zde měli být bažijní netvoři, místo krystalu supermeč a navíc musíte najít úlomek meteoritu je to lehké, až budete v blízkosti, pátý člen Vaší party Vám to oznámí. Seberte jej a vraťte se zpátky. Ve městě jděte do zahrady na jih sídla, v křoví si vezměte 10000 po a ve výklenku najděte velký meteor, kterému kousek chybí. Test inteligence čtenáře: Hádejte, co nynčko uděláte? No vidíte jak jste chytří! Další teleport je na světě!!! Tak tam nelezte. V zimní krajině byste totiž bez kožichů a za stálého okousávání vlky přišli nejen o život, ale i o plechovej hrnek a pár zlatejch zrnek! Nakupte kožichy, nejlepší brnění a slušné meče, hlavně lana okolo pasu a hurá. Zatím máte jediný úkol a to sice probít se přes vlky, medvědy a sněžné muže, až ke stroji času, kde vložit krystal a vrátit se zpět. Tady to vypadá složitě, ale téměř vše se propojuje, kromě několika hlavních cest.

Až vylezete z města, potkáte chlápka, kterému jste koupili večeři, je na nic. Jděte na západ města, najdete tam novou ulici vedoucí na sever, vede ze staré mapy do prázdna, ke kompasu, dost nedobré.

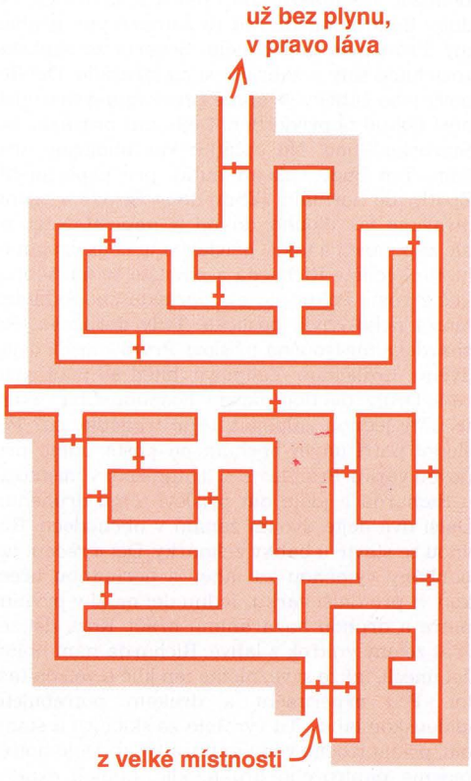
Najít to musíte, poněvadž pátý člen upozorní. Vlezte tam, pobijte zelené chudusy. Najděte teleport za rohem. Za tímto teleportem jsou dvě zcela odlišná podzemí, do toho kterého podzemí se dostanete podle toho, v kolik vlezete do teleportu. Musíte se trefit do takového, kde na začátku není zamčená brána. Pokud jste se trefili, následuje hlavní chodba, ze které budete chodit do jednotlivých minidungeonků. V chodbě lítá ohnivá koule, moc to nebere, ale vyhněte se. V celém následujícím podzemí, co Ishar III obsahuje, neuvádím takové samozřejmosti typu: seberte prachy, seberte chleba, seberte klíč a to proto, že klíče jsou univerzální - každý pasuje všude a nepleťte si páky s klíči, někdy to tak vypadá. Jedem.

Z hlavní chodby je zatím jen jedna cesta: do sklepa nemrtvých... bububu !!!!! Mrňavé podze-

mí se spoustou koster, které mají jednoruční meče, lucerny a maso visící z žeber. Kousek od vchodu směr za frňákem je důležitá páka, přepnout. V jedné větší místnosti jsou dveře, které otevřete klíčem, abyste si s úsměvem na líci odnesli zase klíč!?? Najdete ještě jedny dřevěné zavřené dveře, klamou gamesníky, protože k nim přijdete později odjinud a z druhé strany!!! Svinstvo... Vraťte se do hlavní chodby. Tady se Vám otevřely dveře, za nimiž najdete obrovskou místnost, ve které poletují oslepující bílá světélka. V této místnosti zabijte docela slušného kouzelníka, u něj přepněte páku, sejděte dvěma schodišti dolů, jedno vede ke zmiňovanému propojení se sklepem nemrtvých, dveře u páky nejdou otevřít je to propojení s hlavní chodbou druhé, schody dolů vedou do doupěte nádherných, chlupaťoučkých, malinkatých pavouků.... brrrr!!! Zajděte do jejich doupěte (doprava) a posbírejte tam vše potřebné. Poté se vraťte ke dveřím a dejte se rovně. Přichází obrovská hnusnost. Obrovská koule se kutálí chodbou sem a tam. Chodba má výklenky, v jednom je páka. Musíte to vypočítat tak, abyste běželi za koulí, ne abyste ji chytli! Uhýbejte do výklenků, přemýšlejte, sic jste mrtví, uff!

Máte to za sebou. Za koulí jsou dvoje dveře, jedny na předchozí páku, druhé na klíč. Za dveřmi jsou schody nahoru, vylezte po nich do další obrovské místnosti, jsou zde opět světélka.

Uprostřed místnosti, ve výklenku jsou hodiny, vedou od tud jedny dveře. Když se dvakrát dotknete kyvadla hodin, posunete čas o 1 hodinu dopředu. Ty jedny dveře, které od tud vedou, se otevírají jen v určitou hodinu a jen určitý čas



zůstanou otevřeny. Za dveřmi najdete labyrint chodeb a časových dveří. Na tohle mapu pro jistotu přikládám, protože je tam plyn a čím déle tam budete, tím rychleji jste mrtví! Mmm, bomba, bomba!!! Až to podle mapy probloudíte, dostanete se na křižovatku typu T. Vlevo je pár věcí, vpravo dveře na klíč. Až se vypořádáte s dotěrnými hromotluky, sestupte dolů a kulte oči! Ta originalita! Nalézáte se nad lávovým polem, od kterého Vás dělí kamenné sloupy pod vašima nohama. Nezahučte tam! Uprostřed pole visí klec s dívkou, kterou jdete vysvobodit. Na některých sloupech je namalován kruh. Když takovýto kruh sešlápnete, spustí se klec s dívkou o jeden stupeň směrem dolů, tedy... ehmm.... k lávě. Musíte se k ní dostat nejlépe tak, že cestou sešlápnete pouze jeden kruh a těsně před klecí sešlápnete poslední kruh dvakrát. Vykopněte někoho z party a vemte dívku. Vraťte se do města.

Jděte se vyspat do hospody a ve spánku se vám zjeví kouzelník Jon. Poradí vám toto: Koukněte se na mapu (nová žlutá šipka), dojděte tam, naproti dveřím ve fontánce vezměte klíč a vlezte dovnitř. Dostanete 5 převleků za strážní gardu. Oblečte si je, dívku zamaskujete tak, že jí dáte na hlavu helmu a vlezte do paláce. Právě jste oklamali stráž. Přivítá vás guvernér Zoltar. Sundejte dívce helmu, její otec ji pozná. Vykopněte dalšího člena party a vemte Zoltara. S oběma dojděte do prvního lesa za Fudiem, Family Zoltar vás opustí. Vylezte ven a naverbujte místo nich nějaké lepší postavy Unknowna a Bragla ještě ne.

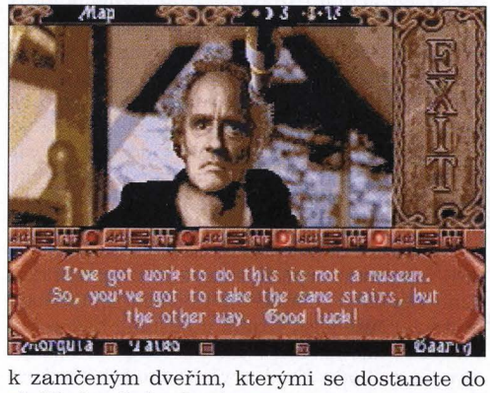
Vraťte se do lesa, jděte pořád na jih až narazíte na chaloupku. Nebojte se, Babu Jagu včera pověsili. Promluvte si s mužem, dostanete klíč od posledního dobrodružství. Prohlédněte si ženu, ta na Vás sešle kouzlo, které Vám velmi pomůže v posledním podzemí. Bez něj by vám ubývali životy, vlezte do města, Fudius Vám dá druhý krystal, který doneste do zimní krajiny a vložte do stroje času. Vraťte se do města a hned zpátky do zimy. V mírných detailech se to tu liší, ale základ je stejný. V místech, kde byla chodba vedoucí i ke stroji času je nyní chodba, která vede na novou skalní římsu, kde v pravo leží kouzelný opasek. Nasadit, avšak Pozor. Nefunguje jako lano, takže si dejte bacha.

Mažte do lesa, dejte se směrem k chaloupce, ale místo ní kousek více na jih seberte ve smrčině parádní meč. Vraťte se do města, nakupte vše potřebné, můžete si to dovolit. Kdyby ne, doručte balík z jedné východní hospody do hospody na jihovýchodě. Dojděte k teleportu do podzemí. Na východě trefte zamčenou bránu použijte klíč od muže z lesa, pokřižujte se a vstupte. Čeká Vás úplně poslední zkouška, na jejímž konci čeká sám velký ohnivý drak...!!!

Nejprve jděte nahoru po schodech, co jsou před vámi. Objevíte v načervenalém dungeonu. Najděte klíč, ale neotvírejte s ním žádné ze dvou dveří, které jsou postaveny proti sobě, jsou za nimi jen peníze, které už nebude potřebovat, protože u sebe máte alespoň 100000 po a dalších 50000 po v bance, že jo?

Je tu opět chodba se slabou ohnivou koulí, na konci chodby otevřete klíčem dřevěné dveře. V další části dungeonu nasekejte z netopýrů 50 kg netopýřího. Vše tu posbírejte, v jedné chodbě je kouzelník, který umí utvořit 3-4 supernetopýry, kteří vypadají stejně jako ti naporcovaní, ale jsou mnohem strašnější. Připravte se na zatím nejtužší souboj vaší kariéry a zabte je.

Máte to za sebou nebo za sebou? Jestli jste přežili, vraťte se do města načerpat nové síly a vraťte se k bráně, ale místo nahoru se dejte doprava. Držte se pořád vpravo, přehazujte páky a sbírejte předměty, duchy na zemi zabijete když se začínají vzpřimovat. Až uvidíte schody nahoru, tak věžte, že vedou do první části horního dungeonu bez netopýrů. Přízemí důkladně prolezte, nahrajte si pozici. To proto kdyby se za Vámi zavřely dveře a neměli jste přepnutou páku, ke které byste se už nedostali. Dostanete se do částí, kde se za Vámi začnou zavírat dveře, tak v úseku mezi za Vámi zavřevšími a ještě neprošlými dveřmi dveřmi přepněte páky jinak také můžete zůstat uzavřeni. Nakonec dojdete



k zamčeným dveřím, kterými se dostanete do obdélníkové chodby, která má výklenky. Ve výklencích jsou vždy tři okna, prostřední z nich je vysklené. Dá se do nich házet vše, avšak peníze ne. Asi to je hádanka, na kterou jsem krátkej, ale obejdeme ji, jak jinak než nečestně!!! Z chodby vede odbočka, ve které proti vám létají hnusné šípy. Ty šípy se snad vypínají po naházení čehosi do výklenků. Protože Vás k tomu nutí moje blbost, sejvněte pozici a zkuste proběhnout, dá se to udělat tak, že vlezete na začátek chodby a zase ven, až šípy proletí, vyběhnete kupředu. Jak vidíte, jeden až dva lidé to odnesli. Jestli to byli válečníci, nic se nestalo, ve městě si vemte Unknovna a Bragla, stejně jsou nejlepší!! Pokud to byl kouzelník či klerik, nějaké vemte a vytrénujte je na domorodcích v mokřadech, sadismus. Z chodby uhněte doleva, zabijte kouzelníka chuduse, seberte věci a přepněte páku, která otvírá dveře za tím prokletým a hnusným kouzelníkem s netopýrama, zpátky přes šípy se dostanete tak, že poběžíte za již vystřeleným šípem a včas uhnete vpravo, ale radši taky sejvujte. Až bude vaše parta znovu kompletní, dojděte ke dveřmi za netopířím kouzelníkem. Vstupte, Drak Vás už čeká! Za dveřmi je místnost, kde vymlaťte pekelníky s meči. V místnosti jsou dvě průchozí zdi, za kterými jsou malé místnůstky s chlebem. Sestupte dolů. Opět láva, opět sloupy. Ale jednodušší. Šlápnete na kruh, objeví se sloup. Když znova sešlápnete ten samý, zmizí! Tímto způsobem se dostanete až k drakovi, vede k němu dlouhá cesta, nejprve s propastí. Zabijte ho, má 2000 životů!!!

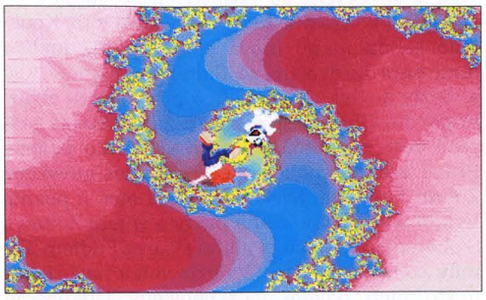
The end

Návod porodil: **Robert Balhar alias Chroe**

Nashledanou u návodu na Ambermoon !!!

PC

PEPPERS ADVENTURE IN TIME



Část První

Seberte žvejkačku a dejte ji trochu rozžvejkat tomu, co vzdáleně připomíná psa. Je opravdu talentovaný (ten pes) a tak výtvorem zalepte díru ve spadnutém okapu. Připevněte ho na místo. Dejte psovi napít a zkuste vyšplhat po okapu. Vyslechněte si rozhovor svých rodičů o strýčkovi Fredovi. Nyní nastane celkem zajímavé zpestření, v průběhu hry můžete totiž občas ovládat přímo svého psa a tato chvíle právě nastala. Použijte ikonu hrabání na záhonek kytiček. Přivlastněte si postroj a vytáhněte s ním psíka nahoru po okapu. Setřete prach z okna a mrkněte se na plány dr. Freda. Ten totiž vynalezl stroj času (ach, ach) a rozhodl se trošku změnit historii. Co kdyby například nebyl vynalezen penicilín? Naštěstí si chce jenom trošku pohrát s historií Ameriky, konkrétně s napjatým rokem 1764. A hlavně s Benem Franklinem. Samozřejmě ho musíte zastavit. Bohužel se to nepodaří a putujete do minulosti zachránit co se dá. Pokloboste s mužem v kládě. Dejte mu napít vody ze kbelíku a osvoboďte ho. Bohužel Vás za to zavřou. Tady nemůžete dělat nic, dokud se na Vás dívá strážný. Takže mu to překazíme. Seberte ubrus a kladivo. Kladivem vypáčte hřebík z okna. Zatlučte okno vzniklým kompletem. Konečně klid! Seberte trochu sušenejch rostlin a odsuňte bednu vlevo. Následuje změna ovládání, takže prohrabte díru na svobodu. Hurá pryč. Venku seberte kost. Tu hoďte na sušící se šaty. Pejsek Vám je strhne. Oblékněte se do koloniálního převleku. Naberte hrst oblázků ze země. Vyjděte před barák. Stane se celkem dost věcí, např. náš milovaný pejsánek bude unesen. Teď se dá dělat pouze jediná věc a tou je ustoupit do pozadí (doslova).

Na otázky v kvizu odpovídejte: C, B, D, A, C.

Část druhá

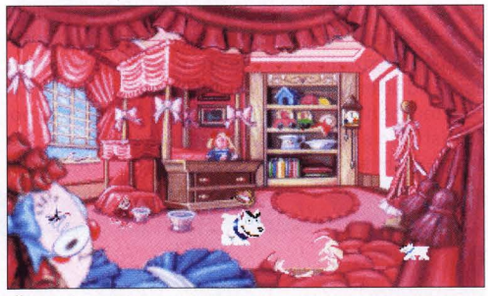
Pokecejte si s hippíkami a dvěmi osobami sedícími pod stromem (ach, ta láska). Z pod stromu také seberte malý pytlík. Podívejte se co obsahuje. Obejděte všechny obchody a se všemi lidmi kláboste. Dozvíte se mnoho zajímavých informací. Pokud Vás někdo bude ignorovat (nedej bože), tak mu kameny zdemolujte okno. U řeky seberte klubko vlny ze stromu. Na poště opět všechny prokecejte. Najděte balík adresovaný Benu Franklinovi. Rafinovaný důvod, jak k němu proniknout. Venku vraťte chlápkovi jeho kuličky, odmění Vás mincí. Stráže u závory Vás za ni pustí dál. Jako pes pročuchejte všechno v místnosti. Zuby zdemolujte příborník. Seberte kost a klíč. Krabičku sežerte. Schovejte kost a klíč do své postýlky. Příchozího pořádně porafejte. Zuby zatáhněte za hodiny a hurá do tajné chodby. Strhněte závěs. Trochu se zde rozhlédněte a počichejte si. Rozšiřte otvor do myší díry a protáhněte se. V další tajné chodbě se podívejte na oheň. Jako dívka zaklepejte na dveře a dejte Deborah balíček. Bohužel Vás vyhodí. Tak ho otevřete a zaklepejte tam znovu.

Na stupidní otázky v kvizu odpovídejte: D, B, B, D, C.

Část třetí

Promluvte si z Benem, dá Vám řetízek a tzv. Jeho Třináctero. To si z radostí přečtěte a nezapomeňte se podle něho řídit. (Cha, Cha) Dejte mu plánek, který se povaluje vedle na stole. Bohužel Ben nechce nic dělat, dokud mu neohřejete vodu v jeho škopku. Seberte rajče a jděte do místnosti s krbem. Pokuste se vzít sirky a zapálit oheň, ale máte smůlu. Oheň je pouze pro kritické situace. Takže jednu naaranžujeme. Plácněte si rajče na sebe a je to. Mimochodem, tohle to byla podle mne nejnechutnější skunkárna z celé hry. U Bena seberte tyčku. Ve vedlejší místnosti vyzkoušejte svoji osobní přitažlivost na magnetu. Nezapomeňte sebrat gumovou zátku (je blízko u magnetu). U Sally čmajzněte recept na bonbóny (vykukuje z levé stěny) a prokecněte ji. Jděte ven. Bohužel Vás objevil Old Fred a teleportoval do doby Benova mládí. Má tu samozřejmě problémy. Promluvte si s Benem. Seberte ze skaliska roztrhané šaty a zahrajte si na strašidlo. Dej Benovy jeho šatičky. V domě prozkoumávejte místnost dokud nepřijde Ben. Dejte mu provázek od Starocha Bena. Na oplátku Vás obdaruje drakem. Ten bude celkem nutný pro experiment. Zpátky do normální (Ehm) doby. Stráže u brány otravujte tak dlouho, dokud tě nepustí. Něco tu ale zapomněli a tak si přivlastněte kousek staniolu. Prokecněte Richarda a pokuste se mu sebrat klíč z vozu. Pokud ho ale opravdu chceš, budeš muset dělat chvíli poslíčka. Tedy doručovat Richardova mravoučná přísloví. První kousek dejte dvěma hrdličkám. Zajímavé, hned se mají zase rádi. Druhý dej tlouštíkovi v hospodě. Cha - zkuste ještě jednou zaklepat, to je tragédie, co? Poslední patří líným hochům na poště. Jděte pro novou várku. Promluvte si z hippíkem v místnosti u Richarda a jděte dát přísloví tomu druhému. Další dvě dejte dvoum ženám v obchodech. Rovnou se stavte u babky zelinářky. Dej jí recept na bonbóny výměnou za láhev s nechutnou břečkou. A pro další várku. Jednu dej muži v prvním patře a druhou hazardnímu hráči. Koze dej sežrat zelený vnitřek z láhve. Richarda nám bohužel unesli, takže si vezmeme ten klíč a velkou tašku. Pro experiment s drakem potřebujete leidenskou láhev. Tu vyrobíte ze sklenice a staniolu, přidat trochu vody, zátky a tyčky. Dále potřebujeme papírového draka, klíč, plánek experimentu a hedvábný provaz. Všechny ingredience dejte Benovy. Následuje dlouho očekávaný experiment. Cha, ať žijí démoni a duchové, tedy autoři z toho neudělali takovou suchárnu, jakou bezpochyby mohli.

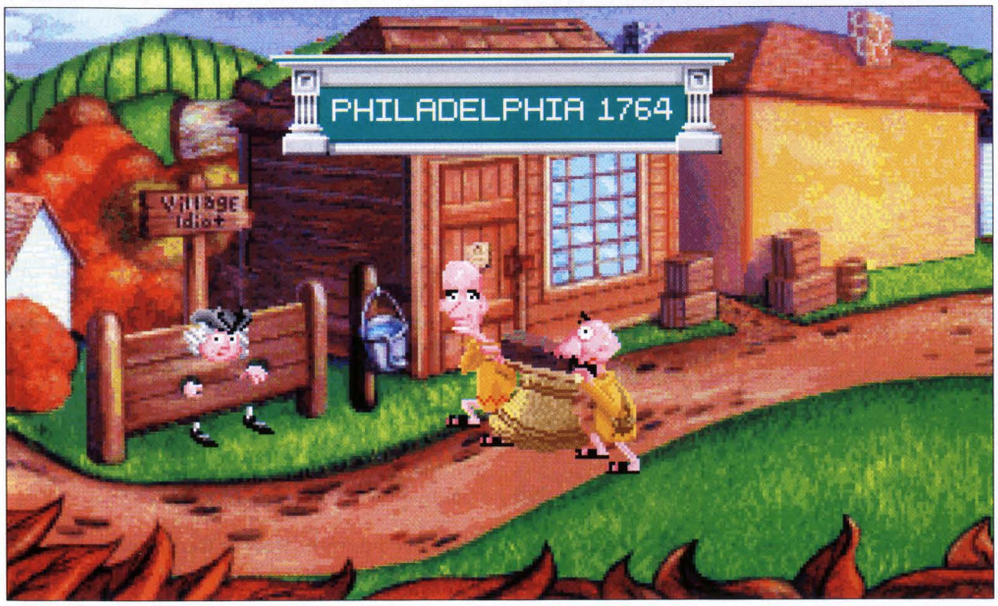
Na kviz odpovídejte D, C, B, D, B.



Část čtvrtá

Ze zbořeniště seberte všechno co dá sebrat, tedy asi pět věcí. Jděte vedle a přistavte stoličku k žebříku a hopem na půdu. Osvoboďte poštovního holuba a otevřete mu okno. Jako pes projděte tajnou chodbou přes krb do studovny. Trošku se porozhlédněte. Prokažte své správné zvířecí choutky tím, že roztrháte pantofle. Poslechněte si rozhovor. Až Percy odejde, kousněte!!! (...do Beasta!!! -ml-) Čmajzněte dopis od krále a rychle zmizte. Dopis předejte holubovi. Opět jako mladá lady. Od Bena se dozvíte, že jeho žena je zajatá ve skladišti. Takže osvobodit ji a ještě k tomu někde Richarda. Ach jo. Cestou se stavte u stromu, kde je nalepená vyhláška. Tu odlepte. Odevřete tajnou skrýš. Vyřešte hádanku (stejný princip jako hra Patnáct) a vezměte si Benovy milostné dopisy. Strážím ukažte dopis od krále. Pokud to ještě někomu nedošlo, tak Richard a Deborah jsou jedna a táž osoba. Deborah je znechucena Benovou leností a tak se musí přesvědčit , že se to změnilo. Dej ji jeho milostné dopisy a ukaž šaty z Richardova (tedy vlastně jejího) vaku. Následuje šťastné shledání.

Na kviz odpovídejte: C, D, B, A, C.



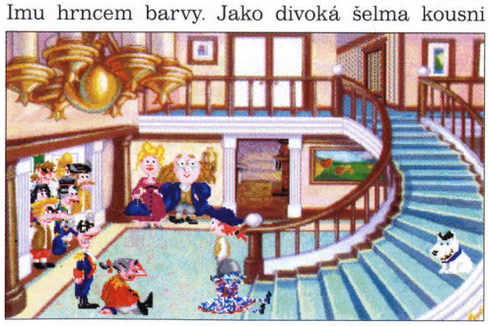
Část pátá

Opět pokecat z Benem. Dejte mu přečíst dopis od krále. Vraťte do tiskařského stroje páku a Ben již může z radostí tisknou manifesty. Ty musíte roznést všem dostupným lidem v okolí. Při návratu k Benovi opět zasáhne dr. Fred, tentokrát tě chce přenést do pleistocénu k dinosaurům (no když nad tím tak uvažuji, tak ti tam asi ještě nebyli, takže si tam něco dosaďte). Bohužel se mu to opět nepovede... Vzbuďte přestárlého Bena. Seberte jeho brýle a vraťte mu je. Ulehčete mu trápení s jeho dnou, darováním rostlinek ze skladiště (spíše z vězení). Před jeho domem ale chudák malej zjistí, že nemá klíče. Koukněte se do klíčové dírky. A vida, klíč je v zámku z druhé strany. Seberte větvičku a použijte starý trik v němž figurují zamčené dveře s klíčem z druhé strany, větvička a noviny. Teda s malou změnou: místo novin magnet. Otevřete dveře.

V kvizu odpovídejte: C, B, A, D, C.

Část šestá z šesti (a asi taky i poslední)

Standardně si promluvte z Benem, dá Vám draka. Teď musíte připravit něco na podplacení vojáků na mostě. Jděte k zelinářce. Dej ti vějíř, tím ji zbavíte dotěrných much a potom je Vám ochotná pomoci. Věnuj ji na to čokoládu a ona Vám vyrobí speciální čokoládové bomby... Teda, to je asi tím filmem včera. Samozřejmě že pouze čokoládové bonbóny. Dej je červenokabátníkům, trochu jim to schladí hlavy. Pomocí draka se dostaneš přes vodu zezadu k domu. Propliž se za keři až k oknu. V pracovně seber tužku a papír ze stolu. Použijte to na sebe a hned máte kombinaci k trezoru. Sundejte obraz a otevřete ten trezor. Seberte ukradené věci. Nezapomeňte trezor zavřít a obraz vrátit na původní místo! Zahrajte na hudební nástroj v pravém rohu. Pejsek se nám ozval. Ale bohužel to slyšel i někdo jiný. Takže opět zajetí. Teď to ale bude prkotina. Vyjdi ven a hlídačovi dej drbátko. Jděte do bludiště. Podívejte se, promluv na každé dveře, které tam jsou. Někde ten pes přece musí být. Jako pes vyzvedněte schovaný klíč z polštáře. Magnetem se protáhne pod dveřmi a... Zpáteční cesta se najde pomocí účinného čichu psí rasy. Hned se ale musíš schovat do dveří vlevo. Jako holka zneškodníš Imu hrncem barvy. Jako divoká šelma kousni



Percyho. A hlavního padoucha (Beasta? -ml-) Leidenskou láhví. Otevři davu dveře, aby si mohli klidně padouchy trochu zlynčovat. Až na to přijde řeč vraťte ukradený majetek. A už jenom slavný konec. Teda až na to že dr. Fred má pořád všechny trumfy v rukou.

Na konečný nekonečný kviz odpovídejte: A, C, B, D, C.

OP + Beast ■

AMIGA

DARKMERE

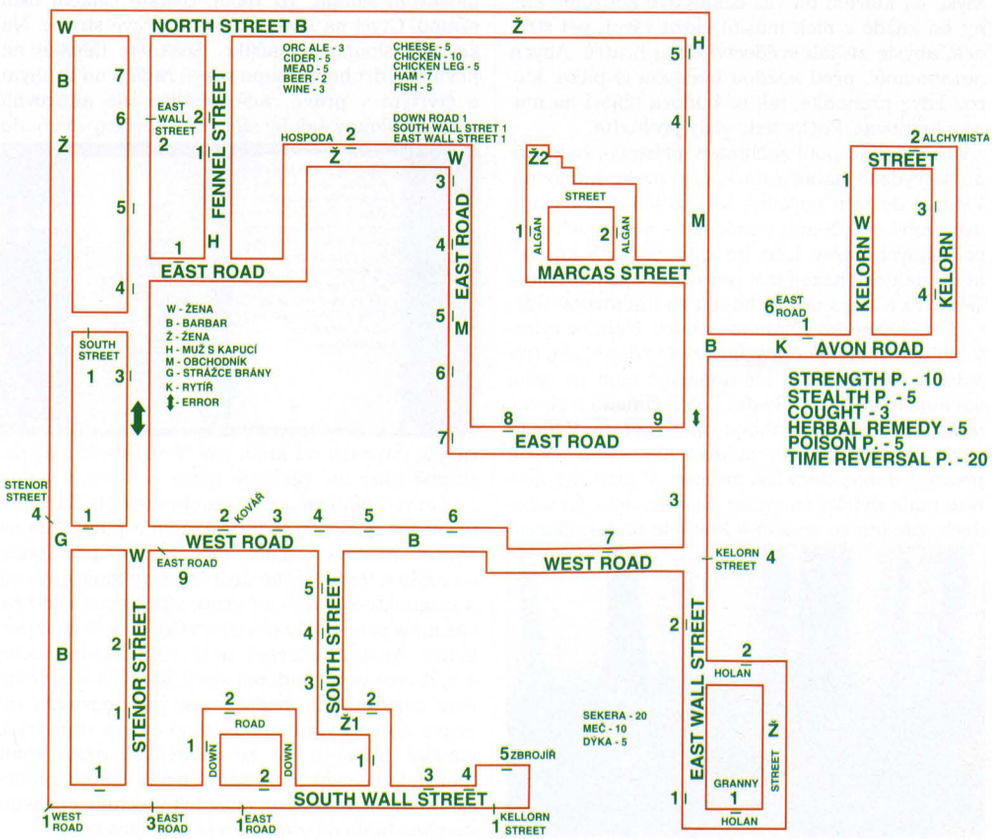
LEVEL 1 - MĚSTO

Nejprve několik slov k mé mapce. Nechci ji moc vychvalovat (poznáte sami, jak je super), protože bych tím zaplácl moc místa, a proto přejdu hned k vysvětlivkám. Nejprve k vysvětlivce s prozaickým označením "error". Takto označený úsek na mapě ve skutečném městě neexistuje. Ačkoliv jsem se sebevíc snažil, chybu jsem neodhalil, a proto ji přičtu jen mému měřítku a ne programátorům. Ostatní vysvětlivky jsou bez problémů, a proto jen stručně. Ženy a obchodníci jsou (bez urážky) na nic, můžete si s nimi pokecat, ale to je tak vše. Podobně je tomu i s barbary, až na jednu výjimku, o které se zmíním později. Žebráci jsou dost vykutáleným živlem v tomto městě, protože chtějí za informace zaplatit (ostatní to dělají zadarmo), ale i tak se nic moc nedozvíte až na dvě výjimky. Žebrák s označením Ž1 vám prodá za 30 zlatých kláč k s adresou 1 Avon Road a žebrák s označením Ž2 vám za 20 zlatých prodá klíč k s adresou 1 Holan Street, kde žije, v rozhovorech často zmiňovaná, babička.

Teď již k návodu samotnému. Vaším cílem je zjistit heslo, aby vás strážce brány pustil z města. Zajděte nejprve ke kováři (2 West Road), ten vám poradí, ale za 5 ingotů, takže vzhůru do prohledávání domů. Mapky těch domů jsem již nedělal, jelikož jsou jednak v jiném měřítku a jednak ty tři, čtyři místnosti není třeba mapovat. V nich najdete mimo ingotů a spousty jídla a pití také sejvovací lektvary (time reversal potion, které jinak seženete za 20 zlatých). Těch 5 ingotů dejte kováři a on vám řekne, že heslo se můžete dozvědět od bratra onoho strážce brány a že toho bratra vám pomůže najít babička (Granny). Teď můžete jít buďto za žebrákem Ž2 a koupit klíč od bytu té babičky, anebo jít do hospody (kam jinam) na 2 East Road, kde se ten bratr nachází. Tam toho vousáče (oni ti bratři jsou totiž trpaslíci) opravdu najdete. Ale vzhledem k tomu že jste elf a smrt jednoho z jeho bratrů má co dělat s elfy, tak vám nejprve nic neřekne. Ale alkohol je metlou lidstva a trpaslíci nejsou vyjímkou, proto vám to heslo řekne, ale za sklenici driáku zvaného "skullbaster". Jděte pro něj k hostinskému, ale chyba lávky, chybí mu potřebná ingredience a tu má jen alchymista žijící za mostem v ulici Kelorn Street v čísle 2. Vzhůru na most. Ale nejásejte předčasně, most je totiž hlídaný šíleným rytířem, který vás jen tak nepustí a kterého ani nelze zabít. Tento rytíř má ale slabost ve zbraních, ale i když nabízeným mečem nepohrdne, jako propustku požaduje sekeru. Tu lze získat u zbrojíře a to hned dvojím způsobem. Buď ji mírumilovně koupíte za 20 zlatých anebo si ji jednoduše vezmete z truhly. To ale předpokládá za a) vlastnictví klíče k truhle, který se všude hojně vyskytuje a za b) nepřátelství jeho bodyguarda a všech barbarů ve městě (ti jsou ale spíše otravní než nebezpeční). Nyní stačí sekeru předat rytíři a cesta je volná. Ale opět nechval dne před večerem, alchymista sice onu ingredienci vlastní, ale vydá ji jen za protislužbu. Požaduje navrácení tří lektvarů, které mu byly odcizeny. Ačkoliv mi hledání těch lektvarů připadalo složité, opak byl pravdou. Stačí vyhledat tři muže s kapucí (viz mapa), zabít je, sebrat jim ty tři lektvary (a samozřejmě peníze) a je to. Teď již to je zívačka. Lektvary dáte alchymistovi, ten vám dá onu ingredienci, tu dáte hostinskému, ten vám namíchá onen driák, tento nápoj dáte trpaslíkovi a víte heslo. Nyní vzhůru k bráně. Strážce vás ale ještě nepustí, nejprve vás pošle do kostela (Temple v Algan Street). V kostele zneškodníte dva orky, tím zachráníte Druida, kterým vám za odměnu poskytne pár informací. Znovu k bráně a hotovo, město máte za sebou.

Lewis ■

Pokračování někdy jindy



Hra Myst je jednou z nejlepších her na CD-ROM, a proto si zaslouží, abyste ji každopádně dohráli. Nevíte-li si z něčím ve hře rady, tak proto je tu tento návod, s kterým se vám snad Mysta podaří dohrát. Nad Mystem byste měli strávit tak den totálního nasazení, ale chcete-li jej dohrát během deseti minut, tak přeskočte všechny zde popisované Věky a jen před všemi budovami přehoďte páčky (jak se dostat na ostrov s hodinami je popsáno v Mechanickém Věku). Pak jděte do doku a tam páčku vypněte a jestliže jsou všechny zapnuty, tak by se měla otevřít tajná dvířka a v nich by měla být bílá stránka. Seberte ji a dále postupujte podle konce návodu. Při tomto rychlém dohrání se samozřejmě vůbec nepokocháte skvělou grafikou a nerozluštíte žádnou hádanku. A hrajete-li hru jen kvůli závěrečnému demu, tak vás musím zklamat, protože se prostě vůbec nic nekoná.

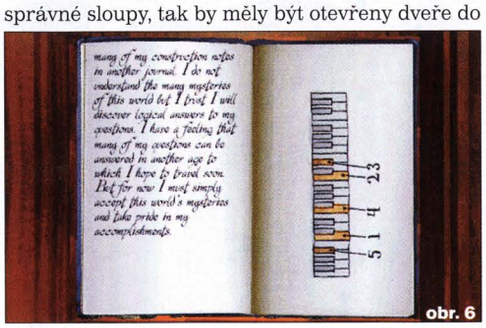
Ale nyní se již přenesme na tajemný ostrov Myst, na kterém na vás čekají dvě kouzelné knihy, do každé z nich musíte vložit všech pět stránek, abyste získali svědectví obou bratrů. Abych nezapomněl, před každou budovou je páka, kterou když přehodíte, tak se budova objeví na mapě v knihovně. Páčky tedy vždy přehoďte.

Vaši dlouhou pouť začínáte v přístavu, ze kterého se vydejte nahoru do kopce, až ke knihovně. Vstupte do ní a pořádně se rozhlédněte. Uvidíte dvě knihy - červenou a modrou a vedle nich listy příslušných barev. Listy do knih vložte. V knihovně se dále nacházejí dva obrazy, s jejichž pomocí se otvírá a zvírá tajná chodba za knihovnou. Jděte do ní a vyjeďte výtahem nahoru. Nahoře vylezte na oba žebříky a prozkoumejte zdi nahoře (na jedné z nich můžete, ale nemusíte najít tři čísla, ale není to důležité). Sjeďte dolu výtahem a pomocí druhého obrazu chodbu opět zavřete. Vydejte se do přístavu, kde jste začínali, ale cestou si ještě přečtěte dopis, který leží na zemi. V přístavu otevřete malá dvířka ve svahu. Sejděte dolu po schodech, zde otočte vpravo a klikněte na tabulku na

obr. 2

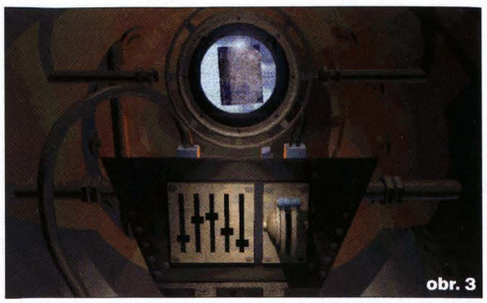
stěně. Na číselníku nastavte 08, a pak stiskněte tlačítko. Otočte se a stiskněte knoflík v dolní části bazénku a vyslechněte zprávu.

Vraťte se ke knihovně a jděte dolu směrem k bazénku, ale pokračujte dál lesem až k elektrárně vpravo v lese. Vstupte do ní a sejděte dolu po schodech. V místnosti s ovládacím panelem nastavte hodnotu 59 (viz obrázek 2). Vraťte se ke knihovně a otočte se k bazénku (je to důležité pro správné nastavení sloupů, viz dále). Uvidíte celkem osm sloupů. Čtyři na levé a čtyři na pravé straně. Na každém sloupu je tlačítko. Stiskněte tlačítko na prvním a druhém sloupu v levé řadě a na druhým a čtvrtým v pravé řadě. Jestliže jste aktivovali správné sloupy, tak by měly být otevřeny dveře do

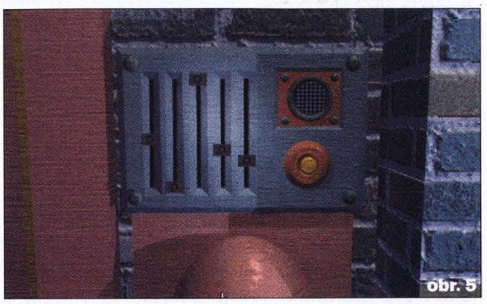


obr. 6

rakety napravo od knihovny. V raketě hrajte postupně tóny na varhany podle schéma v jedné z knih ve knihovně, nebo viz obrázek (6). Zahrajte první tón a otočte se k ovládacímu pultu, kde se snažte nastavit stejný tón. Stejně postupujte i u dalších tónů. Nastavíte-li všechny tóny správně a zatáhnete za páku na pravé straně pultu, loď by vás měla přenést po prvního věku - měsíčního (Selenitic Age). Nastavení není vůbec jednoduché a vyžaduje velký hudební sluch, který já mimochodem nemám. Tato hádanka mi dala opravdu zabrat a pomoct vám mohu jedině tím, že vám předkládám obrázek (3) se správným nastavením (pozor, táhla jsou velmi citlivá a aby vás loď přenesla do měsíčního věku, musí být všechna, opravdu všechna táhla dokonale přesně nastavená).

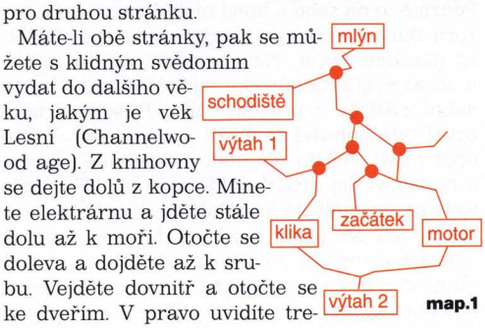

obr. 3

V tomto věku (jako v každém) musíte najít dvě stránky do knih, ale sebou můžete vzít vždy jen jednu. První ze stránek leží u vodní fontánky, která se nachází, půjdete-li hned první odbočkou vlevo. Druhá stránka je až na konci ostrova. Seberte tedy jednu ze stránek a vraťte se na Myst následujícím způsobem. Jděte k budově, která je blízko místa kde jste přistáli a na tabulce vedle dveří nasměrujte táhla tak, aby první zvuk byl zvukem fujary, dále vody, větru, sopky a hodin. Nebude-li se vám nastavení dařit, stačí dát táhla do poloh viz obrázek (5). Po schodech sejděte dolu, až k metru,


obr. 5

které vypadá spíš jako Žlutá ponorka (to asi udělali autoři pro milovníky Beatles). Sedněte si do křesla a stiskněte "Forward" na řídícím panelu. Pomocí šipek se otáčíte na různé světové strany. Jeďte na N,W,N,E,E,S,S,W,SW,W,NW,NE,N a SE. Na konci bludiště vystupte a jděte ke knize, která vás přenese zpět na Myst, kde vložte list do příslušné knihy a vraťte se stejným způsobem zpět pro druhou stránku.

Máte-li obě stránky, pak se můžete s klidným svědomím vydat do dalšího věku, jakým je věk Lesní (Channelwood age). Z knihovny se dejte dolů z kopce. Minete elektrárnu a jděte stále dolu až k moři. Otočte se doleva a dojděte až k srubu. Vejděte dovnitř a otočte se ke dveřím. V pravo uvidíte trezor, který otevřete pomocí kombinace 724 (to víte, někdo má v trezoru peníze a někdo zase třeba krabičku sirek - asi zde bydlí silný kuřák). Z krabičky vyndejte sirku a škrtněte jí o škrtátko. Nyní se otočte ke kotli a zapalte malý hořák vlevo dole. Povolujte kolo tak dlouho, až tlak začne stoupat (kolo se povoluje zelenými šipkami a červenými se zase utahuje). Tlak vždy vystoupí na maximum a pak zas klesne na nulu. Toto se bude několikrát opakovat. Až tlak nebude vůbec klesat, zavřete kolo, aby plamen uhasl a rychle vyběhněte ven a zaběhněte zprava za chatu a počkejte až otvor ve kmeni klesne na vaši úroveň a pak do něj vstupte. Výtah vás sveze dolu ke knize, která vás přenese do Lesního věku.

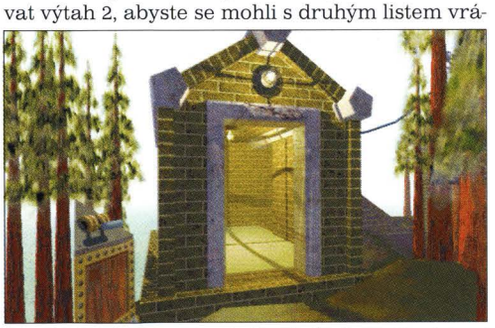


map.1

map.4

Podle mapky (1) dojděte k větrnému mlýnu, ve

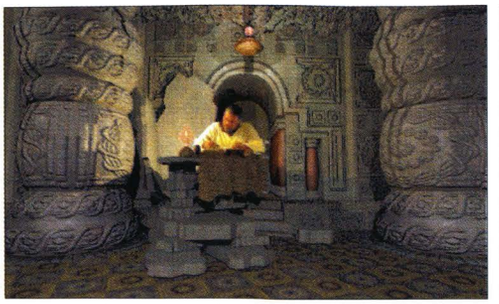
kterém otočte kohoutkem. Tím do hadice pustíte vodu, kterou přehazováním jakýchsi vodních výhybek, nejprve doveďte k výtahu 1 (podle bublání poznáte, jestli voda protéká). Vlezte do výtahu a nezapomeňte zavřít dveře. Přehozením červené páčky uvnitř výtahu byste měli být vyvezeni do korun stromů. Nyní se orientujte podle mapky (4). V místnosti s označením (P) přehoďte červenou páčku, která vám otevřela schodiště (S). Po schodišti sejděte a doveďte k němu vodu. Vyjděte zpět po schodišti nahoru a vyjeďte výtahem, který je nahoře hned vedle schodů. Jestliže jste opět správně nasměrovali vodu, tak vás výtah vyveze do třetího patra. V domě hned vedle výtahu nalevo se kromě jedné ze ztracených stránek knihy nachází také v zásuvce pod postelí ještě část pergamenu, kterou si pročtěte. V tomto patře se ještě v jiném domě povaluje druhá stránka. Seberte tedy jednu stránku (pro tu druhou se budete muset stejně ještě vrátit) a zpět na Myst se vraťte následujícím způsobem. Jděte zpět dolu, kde nasměrujte vodu k motoru. Na motoru přehoďte páčku a přejděte po vzniklém mostě až ke klice, kterou když otočíte, spojíte potrubí k výtahu 2. Nyní ještě k potrubí přiveďte vodu, aby dotekla až k výtahu 2 a tím ho uvedla do chodu. Tímto výtahem vyjeďte nahoru a klikněte na knihu, která vás přenese zpět na Myst, kde opět do knihy vložte získaný list příslušné barvy. Zopakujte proces se srubem, abyste se mohli vrátit do Lesního věku pro druhý list do knihy. (Musíte samozřejmě dovést vodu ke schodišti, aby vás výtah dovezl nahoru ke druhému listu a pak ho zas přehodit zpět a tím aktivovat výtah 2, abyste se mohli s druhým listem vrá-



tit na Myst.) List opět vložte do knihy a tím jste si definitivně odbyli Lesní věk a na řadě je další, jakým je věk Kamenné lodi (Stoneship Age).

Jděte před knihovnu a deaktivujte sloupy, které jste předtím zapnuli a stiskněte jen sloupy se symboly hada, brouka a listu. Loď, která je v bazénku uprostřed, by se měla vynořit a s ní i velká loď v přístavu. Jděte tedy do ní a vstupte do

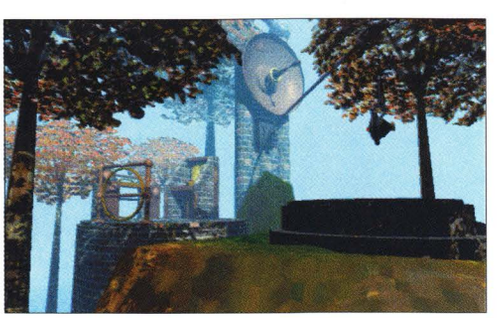
kajuty, kde klikněte na knihu, která vás přenese do Věku Kamenné lodi. Po přistání jděte doprava k třem tlačítkům krytých deštníkem. Toto zařízení funguje jako čerpadlo, které čerpá vody z různých míst ostrova na jiné. Stiskněte pravé tlačítko a jděte do majáku, ze kterého jste právě vyčerpali vodu. Sejděte do sklepení a tam uvidíte truhlu, ze které vypusťte vodu pípou vlevo. Pípu opět utáhněte. Vraťte se ke tlačítkům a maják znovu napusťte pravým tlačítkem. Truhla by měla vyplavat na hladinu a vy ji otevřete pomocí klíčku na řetízku. Z truhly vyjměte klíč a jím pro

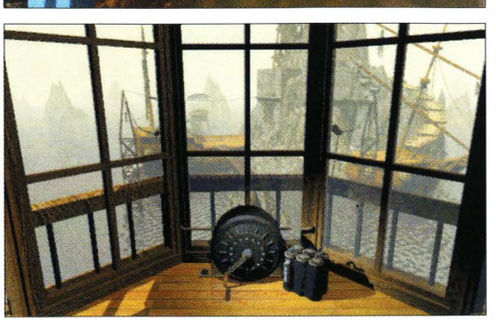


změnu odemkněte zámek v poklopu na stropě. Nahoře je něco jako akumulátor, kterým musíte chvíli točit, abyste nabyli baterii, která leží vpravo od dynama. Kliknete-li na baterii, tak v levém horním rohu uvidíte diodu, která bude žlutá, jakmile nabijete baterii. Tímto gestem jste zásobovali ostrov proudem a v temných chodbách uvidíte lépe na práci. Přejděte na druhou část lodi a vystupte nahoru po dřevěných schodech. Dalekohled nasměrujte na 135 stupňů - to jest na věžičku majáku. Vraťte se k pumpám a stiskněte prostřední, kterou vypustíte vodu z obou chodeb. Na konci každé chodby na vás čeká pokoj

obr. 7

a v něm jedna stránka. Seberte jednu stránku a na Myst se vraťte následovně. Z pokoje jděte po schodišti nahoru a pozorně sledujte stěny. Měli byste objevit malá tajná dvířka, za kterými je na zemi růžice (zhasne-li vám někdy v podzemí světlo stačí zatočit klikou v majáku). Na růžici stiskněte páté tlačítko odspoda směrem vpravo (jako první počítám to úplně jižní). Jestliže jste stiskli správné, tak světlo zůstane svítit, ale jestliže jste stiskli špatné, tak světlo zhasne a začne blikat výstražné modré. V takovém případě si běžte zatočit klikou do majáku. Jestliže jste však stiskli správné, tak zapněte levé čerpadlo a sejděte do kajuty na zádi, kde kliknete-li na stůl dole. Na stole by se měla objevit kniha, která vás přenese zpět na Myst. Zde opět vložte list do příslušné knihy a vraťte se do Věku Kamenné lodi pro druhou stránku. Máte-li obě



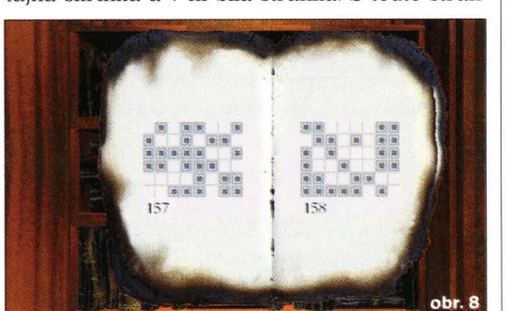


stránky, čeká na vás poslední věk, jakým je Věk Mechanický (Mechanical Age).

Jděte z knihovny dolů směrem k bazénku, ale pokračujte až k moři. Zde musíte na hodinách nastavit čas 2:40 (dvakrát klikněte na malé kolo a osmkrát na velké). Poté stiskněte červený knoflík. Po mostě, který se takto objevil přejděte k hodinám (nezapomeňte přehodit páku před budovou). Uvnitř nastavte čísla 2,2,1 (shora dolů) (dvakrát klikněte na pravé táhlo a levé držte dole po tři údery kyvadla). Touto akcí by se vám mělo otevřít velké ozubené kolo na kopci nad do-

kem (nezapomeňte tam opět přehodit páku). Uvnitř klikněte na knihu. Dojděte do budovy uprostřed a v ní naleznete dva pokoje. V každém pokoji je trůn, za kterým je tajná chodba a v ní po podrobnější prohlídce najdete listy do knihy. Na Myst se vrátíte následovně. Jděte tam, kde jste přistáli a na automatu navolte symboly podle obrázku (7). Stiskněte tlačítko a klikněte na knihu, ke které se vám tímto otevřel přístup. Na Mystu vložte list tradičně do knihy a vraťte se pro ten druhý.

Máte-li všechny listy v knize, tak si poslechněte oba bratry a dozvíte se, že kombinace do tajné chodby je na straně 158 (kniha se nachází v prostřední poličce úplně napravo). Ještě jděte do doku, kde přehoďte páku na vypnuto a máte-li všechny ostatní zapnuté, tak by se měla objevit tajná skříňka a v ní bílá stránka. S touto strán-

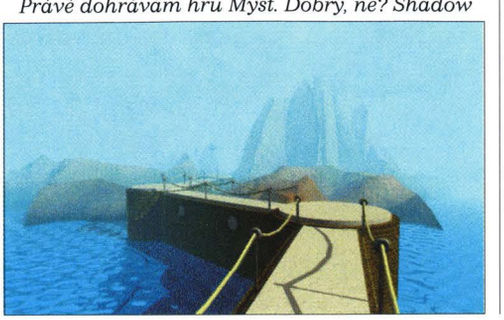


obr. 8

kou můžete zalézt do krbu v knihovně a stisknout červené tlačítko. Podle stránky 158 - obrázek (8) - zadejte kombinaci a stiskněte tlačítko. Je-li kombinace správná, krb by se měl otočit a vy klikněte na knihu. Zde si již jen popovídejte s otcem a dejte mu bílou stránku. Až otec položí na stůl knihu, tak na ní klikněte a vrátíte se zpět na Myst. Tak, to je konec. Nyní můžete bloudit po Mystu třeba do zblbnutí, protože ničeho víc se už nedočkáte. Je to vlastně něco jako Nekonečný příběh III. Nashle u dalších návodů.

BEAST ■

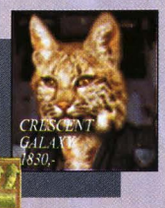
Právě dohrávám hru Myst. Dobrý, ne? Shadow



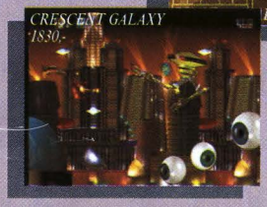
JRC®

Ze širokého sortimentu vybíráme:

TEMPEST 2000
2170,-


CRESCENT GALAXY
1830,-

WOLFENSTEIN 3D 2170,-
EVOLUTION DINO DUDES 1830,-
RAIDEN 1830,-


CRESCENT GALAXY
1830,-

TEMPEST 2000
2170,-

LIEN versus PREDATOR

JAGUAR™

12.490,- s DPH

64 bit + 55 MIPS + 106 MB/s
+ 16 milionů barev + 16 bit stereo
= nejvýkonnější zábavní systém pro domácnost!

PC, které si můžete dovolit...

PC 386DX
(40 MHz, 128kB cache,
200 MB HDD, color 14")
24.577,- (s DPH 30.230,-)

PC 486DX
(40 MHz, 256 kB cache,
200 MB HDD, color 14")
29.927,- (s DPH 36.810,-)

PC 486DX2
(66 MHz, 256 kB cache,
420 MB HDD, color 14")
33.813,- (s DPH 41.590,-)

Příplatek za VLB (IDE + grafická karta SVGA 1MB) pro PC 486 za **1.179,-** (s DPH 1.450,-).

CD-ROM Mitsumi Doublespeed (interní) 4.301,- (s DPH 5.290,-)

AMIGA CD32

ULTIMATE BODY BLOWS
1.100,-

JAMBALA 1.000,-

7.990,- s DPH
Multimediální zábavní
systém na bázi počítače
Amiga 1200 a CD-ROM.
Přehrávání běžných audio CD.
Jedna hra ZDARMA!

BRUTAL FOOTBALL
1.100,-

V prodeji velké množství her pro Atari ST, Amiga 500 až 1200, Amiga CD 32 v cenách od 200 do 2000 Kč.

MORPH 1.100,-

CHAMBERS OF SHAOLIN
1.000,-

DANGEROUS STREETS 1.100,-

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 24228640
na dobírku neprodáváme
(prodejní doba Po - Pá 9 - 18, So 9 - 13)

JRC®

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 354979 fax: 521258
prodej i na dobírku
(prodejní doba Po-Pá 10 - 18)